

ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1997年12月19日
64
遊戲誌
每本港幣35元
發售進入倒數階段・增版介紹
《生化危機 2》
二大附錄隨書附送・不另收費
球迷必看・資料齊備
《J LEAGUE創造職業球會2》附錄
HYPER電腦遊園地
好GAME大推介
PlayStation
《風之古洛羅亞》
《機動戰士Z高達》
《幻世虛構 精靈機導彈》
《ARMORED CORE魅影計劃》
SEGA SATURN
《PRINCESS CROWN》
《銀河公主傳說 3-LIGHTNING ANGEL-》
《SHINING FORCE III~SCENARIO 1王都之巨人》
NINTENDO 64
《AREOGAUE》
《DUAL HEROES》
街機
《私立JUSTICE學園》
《幕末浪漫 月華之劍士》
勁GAME齊攻略
《GRANDIA》
《盜墓者TOMB RAIDER 2》
《在現世盡處高唱愛歌的少女YU-NO》
《DEVIL SUMMONER SOUL HUCKERS》
© SEGA ENTERPRISES, LTD. & ATLUS 1997

文化傳信有限公司

跨越障礙 不斷前進

全城最熱鬧的年青人漫畫雜誌——

Run-On! 月刊

12月漫畫新年代的誕生!!

迎接98世界盃，全動感漫畫—— **實況足球** 曾月泉

林祥焜加盟文傳重頭作品—— **薑醬** 林祥焜

進入前所未有GAME世界！只有勝利，才可逃出神秘的境地—— **G檔案** 童彥明

後備殺手的哀歌！漫畫令人耳目一新—— **後備殺手** 呂岱慶



情商客串 **劉雲傑新作—— 生活感覺**

彩色連載

隨書附送珍藏「RUN-ON！」年曆卡

12月20日星期六晚勁爆出版!!

PlayStation

我嚟咗啦！

齊齊跟我
咀郁郁、眼碌碌！

PaRappa The Rapper

全新亞洲版 備有廣東話 等7種語言字幕選擇

12月18日正式同你見面！

"PlayStation™ 特許經銷商" 給你最佳的原裝正貨保證

PlayStation Authorized Dealer

• A&A Audio & Video Centre－金鐘太古廣場一期 電話：2845 3633 • 中原電器行有限公司－銅鑼灣時代廣場 電話：2506 3515 • 崇光百貨有限公司－銅鑼灣 電話：2831 8621 • 泰林無線電行有限公司－銅鑼灣時代廣場 電話：2506 3030 • 玩具反斗城－尖沙咀海運大廈 電話：2730 9462 / 沙田新城市廣場第三期 電話：2605 2225 / 銅鑼灣皇室堡 電話：2881 1728 / 荃灣荃灣廣場 電話：2415 8121 • 環宇影音中心－太古廣場 電話：2801 6422 • UNY－太古城中心二期 電話：2885 0331 • The Game Shop－大埔新達廣場 電話：2651 1042 / 荃灣廣場 電話：2499 8613 / 元朗千色廣場 電話：2473 0030 / 屯門時代廣場 電話：2449 2955 • 恆港貿易公司－鰂魚涌英皇道萬利商場 電話：2579 0393 • 嘉宏電子公司－銅鑼灣中心商場 電話：2890 3167 • 環球遊戲專門店－灣仔軒尼詩道中邦商業大廈 電話：2831 9942 • 威龍有限公司－牛頭角淘大商場 電話：2756 7796 • 恆昌電腦公司－九龍太子道龍珠商場 電話：2718 7683 • 多媒體發展公司－旺角花園街好景商業中心 電話：2388 4131 • 遊戲時代－葵涌葵富路葵涌廣場 電話：2428 5628 • 銀星玩具店－大圍金禧商場 電話：2699 6203 • 熱線電子公司－大埔廣場 電話：2662 0997 • 智多寶－粉嶺中心二期 電話：2669 0470 • 新大河電子公司－元朗合財街合盈商場 電話：2443 3357 • 龍珠家庭遊戲－屯門華都花園商場 電話：2459 2032 • 頑皮小子電子遊戲專門店有限公司－銅鑼灣駱克道 電話：2572 8216

PlayStation™ Pro Shop
香港銅鑼灣皇室堡10字樓16號舖 電話：2504 3133 傳真：2576 5215
網址：http://www.sonyhk.com.hk



Wanpaku Entertainment Limited
頑皮小子電子遊戲專門店有限公司
九龍深水埗福華街146-152號 高登電腦中心一樓64號 電話：2387 7297 傳真：2786 1011

客戶服務熱線：2833 5129

Authorized Distributor Media Sources International Limited 訊源國際有限公司 TEL. 2310 8891

Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

第 64 號 目錄



ET_MAX[奥斯丁] 扫描制作

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

遊戲索引（以遊戲性質及筆劃排序）

發售進入倒數・加頁報道

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家廣場

賞心樂事

GAME PLAYERS 附錄

《J LEAGUE 創造職業球會 2》
附錄——我們的足球場
HYPER 電腦遊園地
完全免費・隨書附送

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／赤目黑龍、阿三、KOTARO、HAJIME、ABO、仁魂、AGENT X
◆特約筆者／喬丹、小琪
◆攻略部／JAMES WONG、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、MS、小健健、TAZ
◆封面設計／ANDY LEUNG
◆美術部／子濃、SING、FAI、ANDY LEUNG、FION、佐治、癲、KEN、FUNG
◆特約筆者／喬丹、小琪
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU
◆廣告部／NELSON CHAI 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888







夾啱時間 出手咪慢
買PlayStation™ 軟硬產品
儲PaRappa歡樂卡
多多禮物盡掌握



© 1996 Sony Computer Entertainment Inc. © Rodney A. Greenblat/I.P

PlayStation™ 軟硬產品積分賞

PaRappa對人人有禮．PaRappa歡樂卡在手着數多！現凡於1997年12月10日至1998年1月25日期間，到ProShop或特許經銷商購買原裝PlayStation遊戲或PlayStation主機/VCD主機，皆可獲贈PaRappa歡樂卡，並可參加"超級無敵PlayStation樂園"的PlayStation無敵盟主爭霸戰。每張卡上均印有PaRappa字樣及積分，憑卡可累積分數，換取多種PaRappa限量版禮品。無論買機定買GAME，有卡有FUN又開心，禮品豐富，你又點會錯過？



PaRappa 鎖匙扣



PaRappa 公仔



PaRappa 咕𠱸（2款任擇其一）

+



PaRappa 手錶



PaRappa 帽

+



PaRappa 衛衣

"PlayStation™ 特許經銷商"給你最佳的原裝正貨保證



Authorized Dealer

• A&A Audio & Video Centre－金鐘太古廣場一期 電話：2845 3633 • 中原電器行有限公司－銅鑼灣時代廣場 電話：2506 3515 • 崇光百貨有限公司－銅鑼灣 電話：2831 8621 • 泰林無線電行有限公司－銅鑼灣時代廣場 電話：2506 3030 • 玩具反斗城－尖沙咀海運大廈 電話：2730 9462 / 沙田新城市廣場第三期 電話：2605 2225 / 銅鑼灣皇室堡 電話：2881 1728 / 荃灣荃灣廣場 電話：2415 8121 • 環宇影音中心－太古城 電話：2801 6422 • UNY－太古城中心二期 電話：2885 0331 • The Game Shop－大埔新達廣場 電話：2651 1042 / 荃灣廣場 電話：2499 8613 / 元朗千色廣場 電話：2473 0030 / 屯門時代廣場 電話：2449 2955 • 恆港貿易公司－鰂魚涌英皇道萬利商場 電話：2579 0393 • 嘉宏電子公司－銅鑼灣中心商場 電話：2890 3167 • 環球遊戲專門店－灣仔軒尼詩道中邦商業大廈 電話：2831 9942 • 威龍有限公司－牛頭角淘大商場 電話：2756 7796 • 恆昌電腦公司－九龍太子道龍珠商場 電話：2718 7683 • 多媒體發展公司－旺角花園街好景商業中心 電話：2388 4131 • 遊戲時代－葵涌葵富路葵涌廣場 電話：2428 5628 • 銀星玩具店－大圍金禧商場 電話：2699 6203 • 熱線電子公司－大埔廣場 電話：2662 0997 • 智多寶－粉嶺中心二期 電話：2669 0470 • 新大河電子公司－元朗合財街合盈商場 電話：2443 3357 • 龍珠家庭遊戲－屯門華都花園商場 電話：2459 2032 • 頑皮小子電子遊戲專門店有限公司－銅鑼灣駱克道 電話：2572 8216

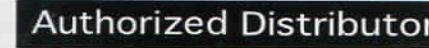
PlayStation™ Pro Shop
香港銅鑼灣皇室堡10字樓16號舖 電話：2504 3133 傳真：2576 5215
網址：http://www.sonyhk.com.hk



Wanpaku Entertainment Limited
頑皮小子電子遊戲專門店有限公司
九龍深水埗福華街146-152號 高登電腦中心一樓64號 電話：2387 7297 傳真：2786 1011

SONY

客戶服務熱線：2833 5129



Media Sources International Limited 訊源國際有限公司 TEL. 2310 8891

Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited



敲酒樽 做年糕
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT HONG KONG成立慶典現場報道

12月8日在香港酒店蓮花廳舉行的一次記者招待會中，SONY COMPUTER ENTERTAINMENT HONG KONG（SCEH）正式宣布成立。日本SCEI也非常重視，「ASIA PROJECT室」室長安田先生更親自到港主持開幕典禮，這當然吸引到各界人士到場觀禮了。



強調打擊翻版

安田先生在會上透露現時SCEI已成為全球最大的遊戲機產業，在過去3年間，日本、美國和歐洲合計共售出了超過2千萬台主機、2億萬以上軟件。



安田先生表示在SCEI未加入之前，一間公司壟斷市場令軟件公司失去了去討價還價的能力，貶低了知識產權的價值，軟件公司往往難以收會製作成本，因而降低創作者的創作意慾。另外分銷商的降價行為也貶低了軟件的真正價值；其他生產商為求利潤而忽視知識產權和用家的需要，也令市場慢慢萎縮。他強調如不保護知識產權，遊戲界很快就會面臨結束的危機。



安田先生表示，SCEI過去三年隨了生產商主機外還作出了多方面的努力，包括全面探討用家的需要、簡化分銷制度、為產品訂出合理價錢、增加市場上的產品資訊和承諾全面保護軟件商的版權，所以得到軟件商大力支持。

安田先生認為亞洲市場跟日本市場相似，潛力將來更可能超越日本。但是要發展市場仍存在不少如翻版、水貨以及盜用商標盜用商標及偽造附件的問題。正是為了解決這些問題，日本SCEI才成立SCEH，並於12月3日開始在台灣進行市場測試。

PlayStation會用上DVD嗎？

在記者會上，部分記者就提出過一些有趣問題。有記者問到PlayStation會否轉用上DVD作媒體，但安田先生表示PlayStation推出只得三年，銷量正不斷上升，所以暫無打算轉用DVD。



對於SCEI會否為PlayStation發展網上遊戲，安田先生就表示直至現時為止據他們所知這些網上遊戲都是失敗的，所以他們無意開發網上遊戲。

至於問到遊戲本地化的問題，安田表示現時SCEI還未知道實際上有多少遊戲經香港而流出其他地區，對各地的實際需求也需要作深入調查，因此才成立SCEH作市場測試。直至得到確實數字之前，SCEI也很難實行軟件本地化，而且游説其他製造商發展外文版也有一定程度困難。

大家一起椿年糕

除了下午的記者招待會外，SCEH也在當晚舉了開幕酒會，邀請了不少業內人士參加。這次酒會採用了不少日本的傳統儀式如敲酒筒祝酒，身為香港柔道總會會員的SCEH總經理近藤啟一郎先生更邀請在場嘉賓一起椿日本年糕，大家都玩得不亦樂乎。



有得椿自然有得食，在場嘉賓亦可品嚐即場製成的年糕。但就苦了一群SCEH和廣告公司的美女為來賓造年糕了。





PlayStation 三大計劃
PlayStation 軟硬產品積分獎

這計劃已於12月10日展開，凡在PRO SHOP或特約經銷購買原裝PlayStation遊戲便可獲得PARAPPA歡樂卡一張，購買主機的話就可以獲得歡樂卡兩張。每張歡樂卡有一分，儲得的分數可用來換取PARAPPA的精品，包括匙扣（1分）、公仔（2分）、手錶＋咕啞（4分）和帽子＋衛衣（6分）。



SUPER PlayStationEXPO 超級無敵PlayStation樂園

這可說是農曆年前遊戲界的最大型活動，據知這次除了SCEI之外NAMCO和SQUARE等5間日本有名遊戲生產商都會擺設試玩攤位，又會有大量PlayStation紀念品送給參觀者。屆時PARAPPA大公仔和超巨型PlayStation手掣都會到場助興。

此外大會又會舉辦《無敵盟主爭霸戰》，每日選三位盟主。而主持這次盛事的，正是大家熟悉的《超級無敵掌門人》主持人——曾志偉、錢嘉樂和林曉鋒。

這次盛會將於1月24-25日於銅鑼灣時代廣場舉行，到時你不會錯過吧？

聖誕前PlayStation大減價

這是PlayStation的一大喜訊，因為由12月16開始，PlayStation全線產品都會調整售價，減幅最大的就是VIDEO CD PlayStation，由2380元大幅降至1980元，普通主機也從1280元減至1180元。除了硬件之外，軟件也作了價格調整，以378元的軟件為例，12月16日開始就會減至358元，其他產品減價後的售價，請向各特約經銷商查詢。

PlayStation™

係時候準備
買新GAME
過聖誕啦！

12月4日推出 $418 A-Train 5 (模擬遊戲) © 1997 ARTDINK All Rights Reserved.	12月4日推出 $298 Armored Core-Project Phantasma (動作遊戲) © 1997 From Software, Inc.	12月18日推出 $358 Front Mission Alternative (模擬遊戲) © 1997 SQUARE
12月18日推出 $358 Sidewinder 2 (射擊遊戲) © 1997 ASMIK/Pegasus Japan	12月11日推出 $378 Klonoa Door To Phantomile (動作遊戲) © 1997 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED	12月11日推出 $358 Sangokushi V (Chinese Version) (模擬遊戲) © 1997 KOEI CO., LTD.
12月11日推出 $482 附送海報乙張 送完即止 Z-Gundam (射擊遊戲) © SOTSU AGENCY·SUNRISE/ © Bandai 1997	12月11日推出 $182 Detana Twinbee Yahho-! (射擊遊戲) © 1995 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED	12月18日推出 $298 附送日曆及鎖匙扣 送完即止 PaRappa the Rapper (其他遊戲) © 1996 Sony Computer Entertainment Inc. © Rodney A. Greenblat/Interlink
12月11日推出 $358 Elemental Gear Bolt (射擊遊戲) © 1997 Sony Computer Entertainment Inc.		

新價格 $1980

買VCD功能PlayStation 送聖誕襪，送完即止！

新價格 $1180

新兼容VCD功能PlayStation主機

"PlayStation™特許經銷商"給你最佳的原裝正貨保證



Authorized Dealer

• A&A Audio & Video Centre－金鐘太古廣場一期 電話：2845 3633 • 中原電器行有限公司－銅鑼灣時代廣場 電話：2506 3515 • 崇光百貨有限公司－銅鑼灣 電話：2831 8621 • 泰林無線電行有限公司－銅鑼灣時代廣場 電話：2506 3030 • 玩具反斗城－尖沙咀海運大廈 電話：2730 9462 / 沙田新城市廣場第三期 電話：2605 2225 / 銅鑼灣皇室堡 電話：2881 1728 / 荃灣荃灣廣場 電話：2415 8121 • 環宇影音中心－太古廣場 電話：2801 6422 • UNY－太古城中心二期 電話：2885 0331 • The Game Shop－大埔新達廣場 電話：2651 1042 / 荃灣廣場 電話：2499 8613 / 元朗千色廣場 電話：2473 0030 / 屯門時代廣場 電話：2449 2955 • 恒港貿易公司－鰂魚涌英皇道萬利商場 電話：2579 0393 • 嘉宏電子公司－銅鑼灣中心商場 電話：2890 3167 • 環球遊戲專門店－灣仔軒尼詩道中邦商業大廈 電話：2831 9942 • 威龍有限公司－牛頭角淘大商場 電話：2756 7796 • 恒昌電腦公司－九龍太子道龍珠商場 電話：2718 7683 • 多媒體發展公司－旺角花園街好景商業中心 電話：2388 4131 • 遊戲時代－葵涌葵富路葵涌廣場 電話：2428 5628 • 銀星玩具店－大圍金禧商場 電話：2699 6203 • 熱線電子公司－大埔廣場 電話：2662 0997 • 智多寶－粉嶺中心二期 電話：2669 0470 • 新大河電子公司－元朗合財街合盈商場 電話：2443 3357 • 龍珠家庭遊戲－屯門華都花園商場 電話：2459 2032 • 頑皮小子電子遊戲專門店有限公司－銅鑼灣駱克道 電話：2572 8216

PlayStation™ Pro Shop
香港銅鑼灣皇室堡10字樓16號舖 電話：2504 3133 傳真：2576 5215
網址：http://www.sonyhk.com.hk



Wanpaku Entertainment Limited
頑皮小子電子遊戲專門店有限公司
九龍深水埗福華街146-152號 高登電腦中心一樓64號 電話：2387 7297 傳真：2786 1011

客戶服務熱線：2833 5129

Authorized Distributor Media Sources International Limited 訊源國際有限公司 TEL. 2310 8891

Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT™



主廚：阿三杉淳
副廚：喬丹、仁魂
洗米：米奇

盜版《BIO HAZARD 2》黃金場率先曝光！！

如果大家前幾日有經過深水埗黃金場，都可能會見到有間鋪頭喺到SHOW緊隻《BIO HAZARD 2》，最特別係隻GAME唔係之前嗰隻體驗版，而係一隻完成度非常高嘅版本，唔單止可以SAVE，而且可以取得嘅道具同裝備都很像足本。但除了這間鋪頭之外，其他地方（旺角好景同灣仔188等）都唔見有，有聞原來其他嘅鋪頭都有呢隻碟，但係冇人敢SHOW出嚟啫，因為如果喺呢個時候有隻咁嘅版本到咗香港，即係話喺短期內會有翻版碟出，雖然該店唔係攞隻GAME嚟賣，但如果有鋪頭喺隻翻版GAME出之前已經有得SHOW嘅話，即係令到件事更加張揚，如果CAPCOM ASIA或者海關有所行動，呢間鋪真係會相當麻煩。

至於呢隻版本嘅來歷，據悉完成咗嘅不足十日嘅MASTER，而家就連日本東京CAPCOM同香港CAPCOM ASIA都冇，而且日本CAPCOM方面對呢隻GAME亦做足相當嘅保密功夫，現在所見的大有可能係BETA版，反而係邊個程度嘅BETA版就不得而知喇，所以就算而家有翻版碟出，亦只會係《TOMB RAIDER 2》事件嘅再版，大家小心小心。其實呢件事仲會令到一啲賣正版GAME嘅鋪頭都會因呢隻GAME咁早就有翻版而臨時CUT單，無論啲行定係水貨佬都唔會返貨，原本人人有錢賺嘅生意都會直接受影響。站係玩家嘅立場嚟睇，聖誕都未到就已經玩咗隻《BIO HAZARD 2》，咁新年玩乜好呢？（喬丹）

截稿前特別追加：日本CAPCOM得悉後，對事件非常關注，表示極希望知道有關GAME碟來源及有關資料，若然CAPCOM親手出手，相信絕對非常小可了。

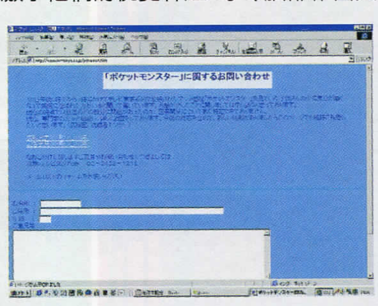
BIOHAZARD 2

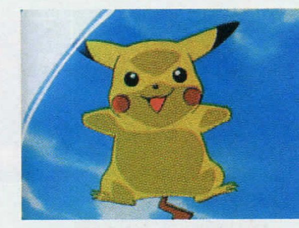


《POCKET MONSTER》睇到眼都花！

在12月16日於日本播放的《POCKET MONSTER》卡通片中，其中一片段是敘述當主角PIKACHU放電時，電視即時輪流閃出紅藍兩色光芒的畫面效果，為時五秒。結果意外地因這種特殊的畫面效果而引發「感光癲癇症」，導致600多名觀眾不適送院。部分送院者更失去知覺，須用儀器幫助呼吸，其中155名小童須留院接受治療。

據專家指出，事件的原因是因觀看卡通片時過份投入，突然閃出的強光，刺激了他們的視覺神經，才令腦部作出異常反應。更表示遊戲機亦會造成同樣效果。事件在日本方面非常關注，除各報刊登頭條外，電視台更在網上作出回應，似乎事情將會弄得愈來愈大了。（阿三杉淳）

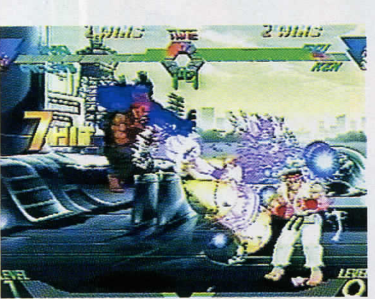






PlayStation版《X-MEN VS STREET FIGHTER EX EDITION》

《X-MEN VS STREET FIGHTER》終於決定在PlayStation推出，今次更會是「EX EDITION」，增加了一名為「HYPER CANCEL」的新技巧，玩者可以像《STREET FIGHTER EX》一樣用「超必」CANCEL「超必」，亦有多項新模式增加，預定明年2月發售，售價5800日圓，熱切期待。（阿三杉淳）





GAME 繼續炒

炒 GAME 真可算係本地 GAME 鋪嘅一大特色，自《拳皇97》之後，近排雖都冇乜特別經炒之作，至於小炒嘅就可算係SS嘅《J-LEAGUE 創造職業球會 2》同日本版嘅PS《Z-GUNDAM》，前者被炒因為缺貨，香港返貨真係唔多(鬼叫日本入到世界杯咩)，炒價大約五百多元左右，而隻《Z-GUNDAM》就真係又一次証明咗行貨 GAME 嘅缺點，日本版梗係座地起價啦，雖然行貨都買斷貨，但係日本版就更利害，截稿前去到六百多元。(喬丹)



《機動戰士 Z-GUNDAM》行貨版　主題曲？

PlayStation 的行貨遊戲，似乎變得愈來愈不可思議，今月推出的《機動戰士Z-GUNDAM》便是一例。竟然日本版(水貨)有的主題曲，行貨版卻只有音樂而已。還有當中的片段亦加以「修葺」，簡直是 GUNDAM迷的一大打擊。你説奇怪不奇怪？(阿三杉淳)



SNK 新街機，登場！

SNK 推出的新街機「SUPER NEO 29 TYPE II」，可能將於不久登陸香港。此機一大特式是在頭頂的小型螢光幕，讓觀眾及玩者一同觀賞戰況外，可能更會有對手表情的實況報導，信不信由你。不過「SUPER NEO 29 TYPE II」本身是給對戰專用，配合《侍魂 64》的話，相信會更加無懈可擊。(阿三杉淳)



《D 之食卓 2》LAURA 依然係主角

有消息指出，M2 版《D 之食卓 2》的設計概念已取消，SATURN版的《D 之食卓 2》將會是一個與原定M2 版有很大差距的遊戲。原本 M2 版《D 之食卓 2》的主角是《D 之食卓》中 LAURA 的兒子，但現在已決定會用回 LAURA 做主角，而遊戲的時間是設定在《D 之食卓》之後。

另一方面，《D 之食卓》用 CG 動畫進行的方式，但在第 2 集中，整個遊戲包括遊戲的 OPENING 及故事情景，都會用多邊形即時演繹。而遊戲中的管弦樂更會由飯野賢治親自編曲，遊戲預定 98 年 11 月發售。(阿三杉淳)

「DURAL」又話改名了

SEGA 內部現正在討論他們下一代遊戲機的正式名字，大家知道「DURAL」其實只是該主機的計劃名稱，真正的名稱則尚未定好。SEGA內部就有人提議用日本刀的名稱「KATANA」為主機名，不過還記得 SEGA 先前表示過，將來主機會用一個有高科技感覺的名字，相信以此為名的可能性應該不大。到現在 SEGA 下一代主機改過 4 次名，它們是 BLACK BELT 、 DURAL 、 DRAGON 及 KATANA。至於將來是否會用這名稱就唯有待SEGA自己公佈了。(阿三杉淳)

《鐵拳 3》效應

NAMCO 隻 PS 版《鐵拳 3》終於有開發畫面睇喇，至於好唔好就見仁見智，但係原來多國嘅朋友都對《鐵拳 3》嘅一舉一動好留意，《鐵拳 3》開發畫面一出，就差唔多所有嘅網上遊戲新聞都有提及，真係非常墟冚，而且到處都係嗰六幅圖，而且右下角都係有嗰個NAMCO嘅名，唔通喺外國真係咁難有日本嘅料？(喬丹)



美版 GAME 大進擊

自從知到《TOMB RAIDER 2》正版同翻版有咁大分別之後，正版嘅《TOMB RAIDER 2》就更多地方有得賣，而且價錢都回落到 $500 左右，可能《TOMB RAIDER 2》賣得，而家開始啲鋪返多咗美版 GAME，例如隻人氣之作《SPAWN》咁，係香港都可以買到原裝貨，除止之外，仲有《BEAST WAR》、《ONE》等美版 GAME ，不過提醒大家，唔係部部機可以玩到美版 GAME 架，買 GAME 嘅時候不妨問一問店員啦。(喬丹)

洛克人帶來希望

最近，一名患上癌症的八歲美國男孩JOEY終於可以一圓夢想，與家人前往日本 CAPCOM 公司進行兩小時的訪問。據悉這男孩由三歲開始已經玩《ROCKMAN》的遊戲，並奉為偶像，而今次的訪問亦主要圍繞 ROCKMAN ，除了得到有關的玩具、遊戲，以及原創者的親筆簽名畫之外，也試玩了明年三月才於美國發售（日本今年 12 月）的《ROCKMAN DASH》，與十二呎高的洛克人合照，和享受洛克人朱古力。據 CAPCOM 發言人表示，對此感到高興及引以為傲。(仁魂)



史上賣得最快的遊戲？

任天堂公司宣布，《DIDDY KONG RACING》成為美國歷史上賣得最快的遊戲，單是感恩節的四日假期，就已經賣出 45 萬份，並且估計到今年年底，總銷量會達到 150 萬份，暫時在任天堂作品中，只有《SUPER MARIO 64》、《MARIO KART 64》、《STARFOX 64》和《GOLDENEYES 007》，是超過這總銷量的。(仁魂)



占士邦新任務

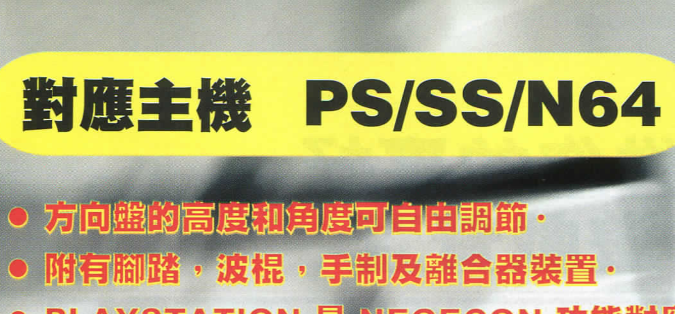
有消息傳出，RARE 正在製作《GOLDENEYES 007》的續篇，相信多數不會名為《GOLDENEYES 007 II》，而且由於最新電影<TOMORROW NEVER DIES>的版權，所以今次遊戲的主題會是昔日的占士邦電影。(仁魂)

惡夢生物再現？

在電腦版本《Nightmare Creatures》推出之際，有傳聞話 Kalisto Entertainment正在進行其續篇，暫時只是完成最初的關數，當然推出日期未知，但更傳出亦準備開始製作 N64 版本《Nightmare Creatures》，至於 Kalisto 方面暫時沒有任何的表示。(仁魂)

新 GAME 新料

- 任天堂最近公布了明年幾隻N64遊戲的確實出版日期（美國），《Yoshi's Story》——2 月 23 日，《Banjo-Kazooie》——3 月 16 日，《1080 Snowboarding》——3 月 30 日，《NBA Courtside》——4 月。
- 改篇自同名電影的 PlayStation 遊戲《Batman & Robin》（Acclaim），預計明年 3 月發售。
- KONAMI 會於明年三月在美國推出《魂斗羅》（CONTRA）立體動作版本，除了 PlayStation 版本之外，亦會同時推出 WIN95 版本，暫時遊戲完成度只有 30%。
- Westwood 宣布正在把兩個 C & C 遊戲移植至 PlayStation，便是《CounterStrike》及《Aftermath》，大家又有大殺一番的機會。預計 98 年四月連續推出。(仁魂)



- 方向盤的高度和角度可自由調節·
- 附有腳踏，波棍，手制及離合器裝置·
- PLAYSTATION 是 NEGECON 功能對應·
- 油門，離合器及剎車腳踏具有 ANALOG 功能對應·





FORMULA ZERO PRO

NSP-316



直接向遊戲生產商提供你的喜好

PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查
地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175
EMAIL：cineaste@glink.net.hk

PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

三大受歡迎 PlayStation 遊戲


第一位
FINAL FANTASY VII（48票）
生產商：SQUARE SOFT


第二位
生化危機（42票）
生產商：CAPCOM

第三位
街頭霸王EX plus α（7票）
生產商：CAPCOM

三大受歡迎 SATURN 遊戲


第一位
超級機械人大戰F（47票）
生產商：BANPRESTO


第二位
X-MEN VS 街頭霸王（35票）
生產商：CAPCOM

第三位
拳皇96（17票）
生產商：SNK

三大最受歡迎街機遊戲


第一位
拳皇97（79票）
生產商：SNK

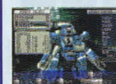
第二位
街頭霸王 III（20票）
生產商：CAPCOM

第三位
街頭霸王 III 2ND IMPACT（9票）
生產商：CAPCOM

三大最期待 PlayStation 新作


第一位
BIO HAZARD 2（103票）
生產商：CAPCOM

第二位
鐵拳3（74票）
生產商：NAMCO


第三位
另類前線任務（38票）
生產商：SQUARE SOFT

三大最期待 SATURN 新作


第一位
拳皇97（87票）
生產商：SNK


第二位
超級機械人大戰F（完結編）（77票）
生產商：BANPRESTO


第三位
櫻大戰2（73票）
生產商：SEGA

三大最期待移植 PlayStation 遊戲


第一位
超級機械人大戰F（33票）
生產商：BANPRESTO


第二位
櫻大戰（24票）
生產商：SEGA


第三位
街頭霸王 III（22票）
生產商：CAPCOM

三大最期待移植 SATURN 遊戲


第一位
FINAL FANTASY VII（51票）
生產商：SQUARE SOFT


第二位
拳皇97（24票）
生產商：SNK


第三位
街頭霸王III（14票）
生產商：CAPCOM

三大最期待中文化 PlayStation 遊戲


第一位
FINAL FANTASY VII（53票）
生產商：SQUARE SOFT

第二位
生化危機（46票）
生產商：CAPCOM


第三位
心跳回憶（10票）
生產商：KONAMI

三大最期待中文化 SATURN 遊戲


第一位
超級機械人大戰F（42票）
生產商：BANPRESTO

第二位
櫻大戰（31票）
生產商：SEGA


第三位
下級生（22票）
生產商：ELF

三大最受歡迎男主角


第一位
八神庵（38票）
遊戲：拳皇'97


第二位
KEN（32票）
遊戲：少年街霸2

第三位
古蘭特（17票）
遊戲：FINAL FANTASY VII

三大最受歡迎女主角

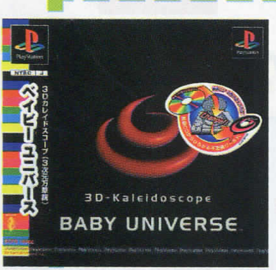

第一位
不知火舞（41票）
遊戲：餓狼傳説

第二位
真宮寺櫻（23票）
遊戲：櫻大戰


第二位
春麗（22票）
遊戲：街頭霸王系列

聖誕快樂，新年進步！～禮物大贈送～

今期獎項：





獎項	名額
PlayStation 主機	1 名
Sega Saturn 遊戲	
《羅媚斗 RABBIT》	1 名
Playstation 遊戲	
《BABY UNIVERSE》	1 名
《LAGNACURE》	1 名
《LAYER SECTION》海報	1 名
《NOON》海報	1 名
《NIGHTMATE PROJECT YAKATA》海報	1 名
《ASUKA 120% BURNUNG FEST. SPECIAL PLUS》商品	1 名
《JUNGAL PARK》面具	1 名
《CRIME CRACKERS》卡	1 名

截止日期：1998年1月2日

第 62 期「Player's choice」抽獎得獎名單

Playstation 主機
FUNG CHI WAI

Sega Saturn 遊戲
《LAST BRONX》
廖智文

Playstation 遊戲
《TOMB RAIDER 2》體驗版
潘振國

《櫻大戰太正十二年度電腦紀錄年鑑》海報
李家豪

《制服》海報
何家維
CHAN YIN MAN

《GT 賽車》貼紙
詹偉斌

《OTHER LIFE AZURE DREAMS》透明貼紙
TAI WAI HOU

Playstation Club Festival 貼紙
陳紹傑

LOMAX 匙扣
趙國康

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

第 64 期 PLAYER'S CHOICE 参加表格

姓名：＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿ 身份證號碼：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿

（遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」）

1. 你最喜愛的 PS 遊戲
遊戲名稱：
遊戲生產商：

2. 你最喜愛的 SS 遊戲
遊戲名稱：
遊戲生產商：

3. 你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：
遊戲生產商：

4. 你最期待的三款 PS 遊戲
遊戲名稱：
遊戲生產商：

5. 你最期待的三款 SS 遊戲
遊戲名稱：
遊戲生產商：

6. 你最希望移植到 PS 上的遊戲
原著機種：
遊戲名稱：
遊戲生產商：

7. 你最希望移植到 SS 上的遊戲
原著機種：
遊戲名稱：
遊戲生產商：

8. 你最期待中文化的 PS 遊戲
遊戲名稱：
遊戲生產商：

9. 你最期待中文化的 SS 遊戲
遊戲名稱：
遊戲生產商：

10. 你最喜愛的男性遊戲人物
人物名稱：
遊戲名稱：

11. 你最喜愛的女性遊戲人物
人物名稱：
遊戲名稱：

12. 你需要哪個遊戲的攻略本？
遊戲名稱：
遊戲生產商：

為保障閣下之私穩，請將表格放入信封內投寄。



 TEXT: KOTARO

ACT MEM
製造商：NAMCO 發售日：發售日(12月11日)
價格：$378 記憶：1 BLOCK
PlayStation

風之古洛羅亞～door to phantomile～

MYTH OF PHANTOMILE

然而在不思議地反覆思想
朝・人們醒來後・並不能看到和想到夢
或許夢原在何處？
……在PHANTOMILE有姝這樣的神話……
這世界曾經有4位神存在
風之神、木之神、水之神・和萬物的創造主月之神
月之神是人們所遺忘集結夢之力的世界・PHANTOMILE的製造者

各神都以其本身的特殊力量・風之力、木之力和水之力・確保互相平衡
但一日・闇之王妒忌創造萬物的月之神其力量・企圖發動反亂
眾神合力迎戰
初時以壓倒性姿態的優勢・而闇之王亦即時作出反擊
在持續的1 OOO日戰鬥間・闇之王最後亦被封閉
然而眾神們卻……

風之物語

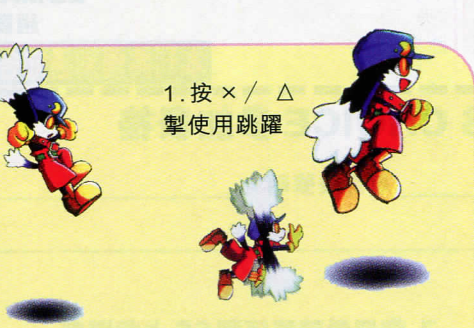
真畫之時，人們各自忙碌於現實世界，但相對地他們亦生存於另外一個世界——夢……在遙遠的過去，傳說中一個稱為「PHANTOMILE」的地方裏，有着發動人們夢境的能量，創造世界夢想的世界——「月之國」，那裏正面臨着一個重大的危機……

操作方法

方向鍵	游標、角色之移動		
左	向左方移動	START掣	決定、暫停、SKIP
右	向右方移動	×、△掣	取消、跳躍、加快輸出訊息
上	向畫面內移動		
下	向畫面外移動	□、○掣	決定、攻擊、輸出訊息

特殊操作

JUMP 跳躍



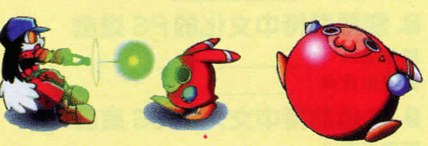
1.按×／△掣使用跳躍

2.在跳躍後下降時，再按一次×／△掣不放……

3.主角便會潑動大耳朵，造成短暫的滯空

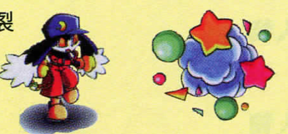
攻擊

1.按○掣／□掣，將手持的指環希布飛出

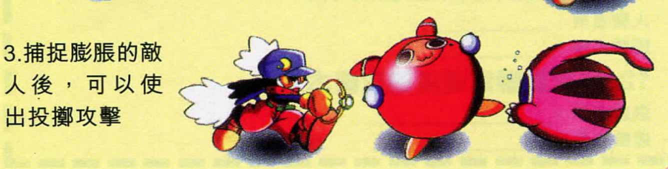


2.希布擊中敵人後，便可捕捉膨脹的敵人

4.投擲敵人於一定飛行距離後會自動破裂



3.捕捉膨脹的敵人後，可以使出投擲攻擊



二段跳躍





1.先以捕捉敵人

2.按×／△掣使用跳躍，於空中再次使用跳躍，敵人便會成為踏腳台，使用2段跳躍





3.敵人則會被向下方投擲

4.利用此便能將下方敵人擊倒





冒險之夢世界PHANTOMILE場景

1. ～風之村布利加魯～

古洛羅亞自幼於此長大的村莊，大風車小屋是風之村的中心心臟地帶。礦山之頂峰，有着令人們知道時間的「鐘之丘」，當日間吹着「時之風」時，鐘之丘會響起美妙的鐘聲，令在礦山中工作的人，從鐘音得悉時間。





2. ～渣告波頓王國～

PHANTOMILE全域輸出豐富泉水的來源之地，四面環水，由流水瀑布所組成，美麗、流水青秀，是PHANTOMILE世界中唯一僅存的王國，而貝之城擁有巨大的水車，利用水車的轉動令泉水源源不絕的擁出。

3. ～木之村科洛古～

村的中心豎立着巨大的樹木，村民就居住其茂密的林木下守護着。林木之上有着巨大的齒輪作象徵，是長老「柯巴巴」所居住的屋敷之地，未經森林守護者的許可，一般村民和外人不容易接近。

4. ～風之王國遺跡～

位於木之村的西北部「風之王國」，原為風之神的王宮，平日就連人影也不見、令人毛骨悚然的荒危之地，有着大量飛空艇扎於遺跡外壁之上。

5. ～太陽之神殿戈路尼亞～

懸浮於空中的謎之神殿。

ITEM 介紹

綠色「夢之碎片」(細)

集齊100個能增加古洛羅亞一隻



KEY鎖匙

有着開啟作用的鍵

黃色「HEART」(大)

能使古洛羅亞的體力作三段全回復



觸取ITEM系

藍色「夢之碎片」(大)

相等於5個細的「夢之碎片」

紅色「HEART」(細)

能使古洛羅亞的體力作一段回復

1UP

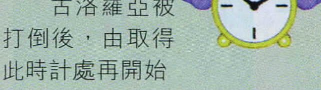
增加古洛羅亞一隻



攻擊取得系

「記憶之置時計」

古洛羅亞被打倒後，由取得此時計處再開始



「惡夢封印」

當平衡世界之夢崩潰，人們被惡夢所捕捉，成為惡夢之世。以捕捉敵人，將惡夢之膜割破，從封印中解放出來

「吾加波戈之卵」

吾加波戈是夢的月之國，途中偶有巧恰，將僅存溢出的夢之能量吸收，經過淨化後成為傳説中的生物。而卵當中有着HEART和夢之碎片，利用捕捉敵人後將其割破取得ITEM

「鏡之精」

一定時間內所取得的「夢之碎片」數目提昇兩倍



登場介紹

CHARACTER

古洛羅亞

與實居於風之村布利加魯，長耳和藍色帽子是他的標記，好奇心旺盛、任性耍懶，喜愛搗蛋的調皮鬼，自幼便與大親友希布來回驅馳於原野之中。懂得皮毛風之力的技巧，利用耳朵當作翅膀，借助指環精靈希布之力增強風靈膨脹敵人。

指環精靈希布

一日，古洛羅亞遊歷森林時，所拾取從天而降的指環，有着面孔名叫希布。平時躲藏於指環之中，能提昇古洛羅亞本身的風之力，和古洛羅亞甘苦與共，是最值得信賴的朋友。

斯多夫王

PHANTOMILE中唯一的王國渣告波頓的國王，居住於貝之城，以巴美拉和卡拉美所守護之水源永遠不致乾枯，亦是對於世界的秘密有着一定認識。

JOKER

闇之王加狄奥斯的忠僕，為了他一心奮戰的小惡黨，亦希望得到更多的闇之力量。

BAL巴魯

在風之村營斯頓採礦場辛勤工作的老大。但最近則沈迷慕想居住於被稱為傳說月之國的歌姬妮科斯，替她彫建妮科斯崖像，往遙遠的月之國。性格豪爽，但亦意外地浪漫。

歌姬妮科斯

歌唱着令世界再生的「再生之歌」的傳說歌姬。一度被困於加狄奥斯之手，帶着月形鍊墜逃走，因而一直被追捕。

實

風之村的長老，養育古洛羅亞的至親。深思熟慮，對於世界的秘密有着一定認識。

木之村柯巴巴

木之村的長老，處於村中中心聳立大木之上，屋敷以自動機關所構成。與實同樣，對於世界的秘密有着一定認識。



敵 CHARACTER

闇之王加狄奥斯

3000年前被眾神封印凍漬，現在懷着仇恨再次蘇醒。能自由操縱闇之世界，創造異空間。



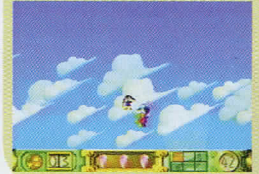
版面介紹

VISION 1-1 ——風之開始～風之村布利加魯～

遊戲開始時，由起點往右走，於上方有藍色的夢之碎片，先捕捉牠利用二段跳躍，便能取得。横渡將兩地相連的吊橋至鄰近的山脈妮科斯像山上，待捕捉敵人後，利用二段跳躍往崖上，扇風草前捕捉敵人而上，然後使用二段跳躍。到達木橋的分支路上，上方的是通往惡夢之膜

















VISION 1-2 ——BOSS STAGE ~羅崗拉崗~

通過礦洞出口後到達該版面的最終地「鐘之丘」，而BOSS羅崗．拉崗對付他們，而羅崗．拉崗的弱點就在其臀部，只要將姆投擊至弱點便可。羅崗．拉崗擅長跳躍追擊，玩者要趁牠使用大跳躍時走往其背後攻擊，此外牠會叩擊震翻地面和以身體回轉放出虹色光輪。還有將姆投往中間的吊鐘，重覆三．五．三的次數攻擊，便能取得紅色的「HEART」。









VISION 1-2 ——歌姬與闇之王 ~菅斯頓採掘場~

遊戲開始時，會進入一個已荒廢的礦洞，利用昇龍風前往上方，割破惡夢之膜。於起點處往前走，會遇上盾姆，只要攻擊其背部便可捕捉。捕捉後，以木之葉前往，投向下方的吾加波戈之卵，便能解開隱藏的惡夢之膜。以礦車前往後，會出現分支路，下方是通往惡夢之膜處，其中的洞窟，有着巨大化的姆，先攻擊後以敵人投擲牠，便取得蘊藏於其體內大量的夢之碎片。然而於洞窟的深處能抵惡夢之膜處和取得鏡之精。而上方是通往又一洞窟，此洞窟中會再次出現分支路，下方的路能通往惡夢之膜處取得1UP，而上方的路，要以捕捉敵人投向石柱才能通往前方BOSS處。









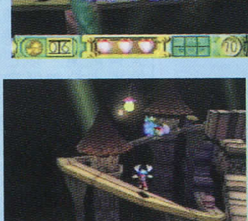


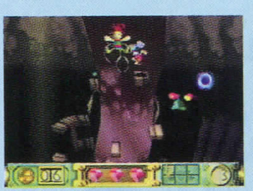




VISION 2-1 ——於枯萎之森林裏~木之村科洛古~

遊戲開始不久後，會出現分支路，下方的路是通往惡夢之膜處，而上方的路能通往柱中，這裏可達另一惡夢之膜處以及取得1UP。其後向版面內以投擲攻擊割破吾加波戈之卵可取得鎖匙，通往前方的匙圖之門，此外利用木之葉將敵人投擲，亦能割破吾加波戈之卵，然後進入蘑菇之家的回木之道跟前。











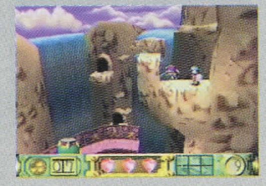
VISION 2-2 ——越過上昇的瀑布~渣告波頓王國~

遊戲開始時，玩者需要以跳台和二段跳躍方能割破惡夢之膜，往上方進入洞窟中，能通往惡夢之膜處取得1UP離開出口。抵達下方洞窟入口通往惡夢之膜處。於出口的上方，要先捕捉敵人使用二段跳躍和滯空，方能通往惡夢之膜處。進入另一洞窟會有分支路出現，左方的路是以跳球台通往惡夢之膜處，而右方的路是穿過急流前進，該處遇上盾姆，先利用攻擊將牠膨脹，然後捕捉其牠敵人，跳往盾姆其上方使用二段跳躍，便能達上方惡夢之膜處取得1UP。















VISION 2-2 ——BOSS STAGE ～斯多夫王＆巴美拉～

於該版面戰鬥時，玩者除了要以跳躍避開釘球之外，他倆亦會以水泡落下作攻擊和衝撞攻擊。而斯多夫王會站於釘球上往中間的缺口處離開時，玩者要利用捕捉於巴美拉衝撞攻擊時投擲攻擊。

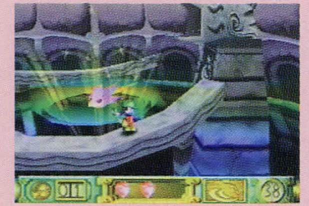






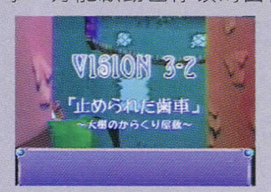






VISION 3-2——停頓的齒輪～大樹之機關屋敷～

遊戲開始時，玩者要以敵人開啟起點的開關掣，能利用回動木樁通往四組位置的路線，其中於柱上的兩組入口、匙圖之門與洞窟的兩組出口是互相連接，能於內取得鎖匙，通往匙圖之門。於匙圖之門外的洞窟，有着開啟木之紋章的門，該處玩者要利用捕捉後二段跳躍再捕捉二段跳躍，攀上台上取得鎖匙和割破惡夢之膜。當進入匙圖之門後，玩者需要順序「左、右、中」開啟開關掣，方能啟動已停頓的齒輪，通往柱中的上層。















VISION 3-1——復活之森 ～木之村科洛古～

遊戲開始時，玩者要利用吊艦通往上方，這裏會遇上不能膨脹的敵人，需要以投擲攻擊擊中方才可以。通過匙圖之門到達吊艦後，會出現分支路，右方的盡頭能取得黃色HEART，於此以投擲攻擊擲向木箱使枯樹倒下，才能通往左方的路，向惡夢之膜處取得於木箱中的鎖匙，開啟匙圖之門。然後穿過蓓蕾之間，利用投擲攻擊令蓓蕾開啟，便能出現吾加波戈之卵和1UP。取得鎖匙後，便能通往左下方進入匙圖之門。然而開啟版面最後的開關掣，令下方的吊艦移動。







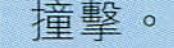






VISION 3-2——BOSS STAGE～古魯告波路姆～

該版面位於板道上，玩者需要利用捕捉姆，於四個跳台中迴避其攻擊，以二段跳躍將姆向下壓擊其花蕊倍份，然而初時古魯告波路姆會以跳躍壓擊和製造蓓蕾放出作滾動攻擊，然而當其體力下降至紅色狀態，古魯告波路姆會進入HYPER MODE，以體當作撞擊。













TEXT BY HAJIME少尉

MOBILE SUIT Z-GUNDAM

機動戰士Z高達



STG	製造商：BANDAI	容量：CD-ROM×2
MEM / LNK	售價：請詢問特約經銷商	記憶：1 BLOCK



特殊攻擊效果

使用遠距離武器時　三連射（彈道為左右左，和連按三槍不同）

使用近距離武器時　每機不同的特殊武器（如火神砲、海蛇和擴散米加粒子砲等，不計彈數）

畫面解說

- a.經過時間
- b.鎖定準星
- c.相方距離計
- d.遠距離兵器彈數
- e.近距離兵器顯示
- f.遠距離兵器顯示
- g.噴射器能量計
- h.玩者機體耐久力
- I.對手機體耐久力





■OPTION中可調整難易度及觀看BATTLE MODE中的排名



■MS VIEWER中可看回曾遇上的MS和MA資料

操作

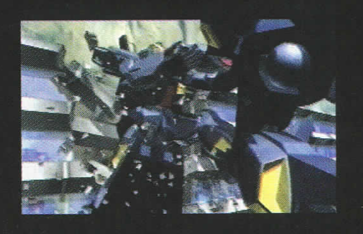
——	普通控制器	ANALOG控制捍
接近敵機	↑	右控捍↑
遠離敵機	↓	右控捍↓
向左移動	←	右控捍←
向右移動	→	右控捍→
左回旋	←＋R1＋×鍵	右控捍←＋L2＋L1
右回旋	→＋R1＋×鍵	右控捍→＋L2＋L1
上昇	L1	左控捍↓
下降	L2	左控捍↑
變形（可變型機體專用）	R2	×鍵
特殊攻擊	R1＋□鍵	L2鍵＋□鍵
更換武器	△鍵	○鍵
盾防禦／緊急回避（無盾機體）	○鍵	R1鍵
噴射器	×鍵	L1鍵
攻擊	□鍵	□鍵
暫停	START	START

嘉美尤篇

STAGE 1 黑色高達

敵方機體	駕駛者	備註
力奇．戴瓦斯	古華多羅	訓練

雖說是第一版，但僅是模擬戰而已，不論勝敗皆可過關，當然最好能勝過他吧！玩者大可藉本版熟習一下操作方法，特別是回旋斬和在鎖定準星呈紅色時使出的CHARGE ATTACK，對日後的戰鬥有一定幫助。



■原著中的經典一幕只是過場而已！



■和原著有點出入，MK-II的裝甲竟較強！

STAGE 2 逃出 SIDE 1

敵方機體	駕駛者	備註
哥邦迪β	菈娜	——

真正的實戰，不過以對手是哥邦迪β這種舊式機體來説是沒有甚麼大問題的，其裝甲，火力和運動性皆遠低於MK-II。在這　玩者可習慣長期保持舉盾的狀態，因在攻擊時是會自動解除防禦的。

STAGE 3 月之裏側

敵方機體	駕駛者	備註
哥邦迪β	尊尼	——
莫歷沙	尊尼	——

這一版有兩場戰事，不過駕駛者同為欲報菈娜之仇的尊尼。第一場戰鬥和菈娜一戰差不多，第二場雖有格靈哥出現，但只是劇情，開始戰鬥時還是單對單的。而新型量產機莫歷沙雖較哥邦迪β靈活，但仍不足為患。

STAGE 4 查布羅之風

敵方機體	駕駛者	備註
密沙羅	斯洛哥	——
莫歷沙	格靈哥	——
莫歷沙	尊尼	——
老虎飛行試驗型×？	不詳	2分鐘過後會自動過版
莫歷沙	尊尼	——
亞斯曼	布蘭	——
高渣古	不詳	必須在1分鐘內擊倒

相當長的一版，注意面對最弱的高渣古也要盡全力，否則會GAME OVER的！

STAGE 5 亞寶重出

敵方機體	駕駛者	備註
傑布蘭	露莎美	——
亞斯曼	布蘭	——
傑布蘭	露莎美	——
亞斯曼	布蘭	——

基本上是和兩部機體對戰各兩次，不過因在大氣層，MS要靠附助飛行器「當打」才能作長距離飛行，作戰時要注意和宇宙戰的差異。此外兩部機變形後都快得難以想像，根本打不中，不若待它變回MS才攻擊。

STAGE 6 香港市

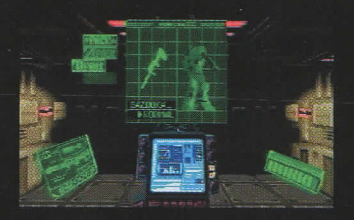
敵方機體	駕駛者	備註
重高達	科	——
高渣古×3	——	——
加魯達型運輸機	——	對艦戰

雖名為新香港，在劇情畫面中還算有幾分像，戰鬥時就真的不敢恭維了。要注意連戰三台高渣古時其耐久力雖低，但攻擊力並沒有隨之降低。而對艦戰比較輕鬆，但要留意用格鬥武器是不能擊中的。

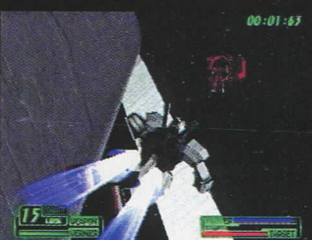
STAGE 7 Z 的鼓動

敵方機體	駕駛者	備註
高達MK-II	愛瑪	訓練

純粹測試Z高達性能的模擬戰，玩者大可藉此熟習一下Z的性能。要留意變型後的速度快得很，而且在到達雙方最遠和最近距離時都會自動解除變型的。而Z的特殊攻擊是有少許誘導性的榴彈發射器，不能連射但威力不弱，最重要的是不計彈數。



■雖可選用散彈火箭砲，但實用性不高



■強人的發展型，但戰鬥力並不高



■月面戰！



■古華多羅的出現是救了你還是放走了尊尼？



■大氣層上的死鬥



■查布羅內的激戰



■特殊攻擊是米加粒子砲，小心！



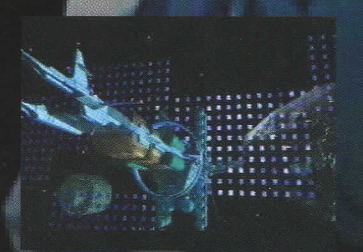
■變形後像漢堡包嗎？



■這是UC0087年時代的香港？



■戰艦級的超巨大運輸機



■木星資源採掘船朱比多里斯，其指揮官斯洛哥的野心是……？



■Z對MK-II！



STAGE 8 MOON ATTACK

敵方機體	駕駛者	備註
高渣古	——	——
煞拉密斯改型宇宙驅逐艦	——	對艦戰
高渣古	——	——
莫歷沙	不詳	——
葛士尼	尊尼	——

戰況相當激烈的一版，要注意對艦戰時的回避技巧和攻擊方法，只要看清戰艦的活動模式就會發現其實是不難應付的。而尊尼的葛士尼不容看小，特別是其攻擊力和防禦力都比他以前的機體強一些。

STAGE 9 反擊

敵方機體	駕駛者	備註
傑布蘭	不詳	——
傑布蘭	不詳	——

表面上和上一版相比簡單得多，但由於駕駛者技術和機體性能使然，難度實際上比較高。而要注意傑布蘭的特殊攻擊是兩肩的米加粒子砲，與及變形後的速度。由於沒有障礙物的掩護，要小心閃避。

STAGE 1 0 SIDE 2 的危機

敵方機體	駕駛者	備註
葛士尼	尊尼	——
葛士尼	尊尼	——

泰坦斯竟欲將「30基事件」重演，將神經毒氣G-3注入SIDE 2的第25基殖民星之中！奧干企圖阻止之時，在嘉美尤面前又再出現宿敵尊尼和他的葛士尼。而瑪雅更為救尊尼犧牲，令兩人的仇恨更為加深！



■驅逐艦同樣只能以槍擊中



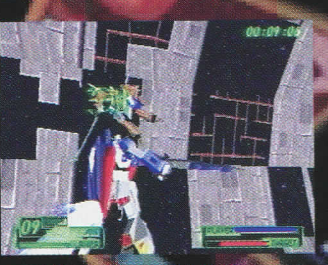
■尊尼．密沙的葛士尼性能相當高



■為甚麼它可以擋下光能劍的？



■再戰！



■可變為MA形態的強力機種





■瑪雅的死，令尊尼更痛恨嘉美尤

STAGE 1 1 永遠的科

敵方機體	駕駛者	備註
拜亞蘭	尊尼	——

復仇鬼尊尼駕着最新銳MS拜亞蘭向嘉美尤襲來！然而千辛萬苦再次相聚的兩人，嘉美尤和科始終無法擺脱命運的播弄。在生離之後，重遇之刻，靜侯兩人的竟是無情的死別……

STAGE 1 2 達卡之日

敵方機體	駕駛者	備註
拜亞蘭	尊尼	——

非常簡單直接，只須對付尊尼一人，對於這名老對手，實在沒有甚麼好説的，唯一要注意是這次是市街戰，要好好利用建築物來掩護，千萬不要成為自己攻擊時的障礙物。

STAGE 1 3 式達之門

敵方機體	駕駛者	備註
煞拉密斯改型宇宙驅逐艦	——	對艦戰
拜亞蘭	尊尼	——

經過之前的鍛鍊，對於這種對艦戰應能駕輕就熟了吧？加上尊尼的拜亞蘭就構成這簡短的一版，和以前的苦難相比實在算不上甚麼，還是快快進入下一版的最終決戰吧！

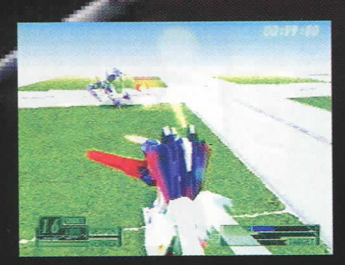
STAGE 1 4 生命消散

敵方機體	駕駛者	備註
巴鐸	尊尼	——
巴鐸	尊尼	——
亞布拉比	日札	——
迪奧	斯洛哥	——
迪奧	斯洛哥	最終戰鬥

當野心幻滅，愛恨情仇隨風而逝之時，亦是使命與宿命終結之刻……



■不用變形即能在大氣層內飛行的拜亞蘭



■「達卡之日」這版相信大家都不會陌生

■高達女角的宿命？馬沙、娜娜和亞寶的悲劇要重覆多少次？



■任務完成









馬沙篇



STAGE 1 展開旅程

敵方機體	駕駛者	備註
高達MK-II	格靈哥	——
哥邦迪β	菈娜	——

在殖民衛星中展開的戰鬥！由於在遊戲設定中MK-II的性能在力奇·戴瓦斯之上，加上沒有地形掩護，陷入苦戰亦不足為奇。而隨後的菈娜和嘉美尤篇時大致相同，可以同樣手法應付。

STAGE 2 查布羅之風

敵方機體	駕駛者	備註
密沙羅	斯洛哥	——
莫歷沙	尊尼	——
亞斯曼	布蘭	——

首次的地面戰，要小心各種障礙物和敵我相互位置的關係。此外亞斯曼的特殊攻擊「變形ATTACK」也得小心。

STAGE 3 亞寶重出

敵方機體	駕駛者	備註
亞斯曼	布蘭	——

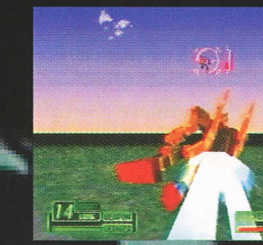
跟着就是空中戰，不知會否感到難以適應？不過由於敵我雙方的防禦力和速度上的差距，實不宜硬碰，要沈着應戰。

STAGE 4 MOON ATTACK

敵方機體	駕駛者	備註
高渣古	——	——
煞拉密斯改型宇宙驅逐艦	——	對艦戰
高渣古	——	——
葛士尼	尊尼	——

和嘉美尤篇大同小異的一版，但因百式裝甲較弱，更應回避至上。













STAGE 5 從亞古捷斯來的使者

敵方機體	駕駛者	備註
多哥斯基亞	——	對艦戰
亞布拉比	日札	——

以百式的最強武器MEGA BAZOOKA LAUNCHER作長距離狙擊的一版，但和原著不同的是竟會受到遠方多哥斯基亞的攻擊！玩者可以做的只有一邊回避一邊等「LOCK-ON」。

STAGE 6 奇利斐札羅的風暴

敵方機體	駕駛者	備註
重高達	科	——

由於重高達的特殊攻擊「三連裝擴散米加粒子炮」有近180度的攻擊面，加上其速度低，最好能和她保持遠距離射擊戰，這時即使是使用手部的五連電子砲也能輕鬆避開。

STAGE 7 從天外來的物件

敵方機體	駕駛者	備註
拜亞蘭	尊尼	——

以月面為場地展開的一戰。地球內用，以無需變形就能在重力環境下飛行為開發目標的試作機，拜亞蘭即使在宇宙中亦有相當高的運動性，加上這次沒有障礙物，是考驗閃避能力的一戰。

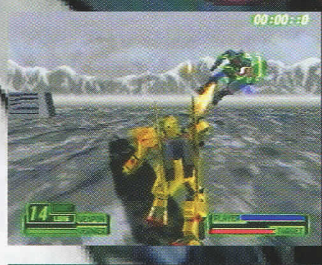
STAGE 8 在宇宙驅馳

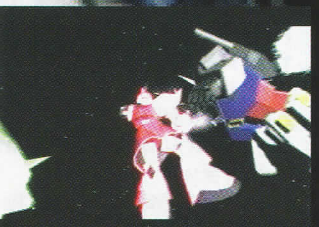
敵方機體	駕駛者	備註
迪奧	斯洛哥	——
卡碧尼	哈曼	最終戰鬥

忠於原著，並以CG片段勾劃出連原著也鮮有提及的地方，不過在迎接ENDING前你得先應付卡碧尼如鬼魅般的攻擊……



















文：米奇

銀河公主傳説 3 ～LIGHTNING ANGEL

SLG　MEM
生產商：HUDSON SOFT　售價：5800日圓
容量：CD-ROM　發售日：12月4日
SEGA SATURN

優奈迷期待已久的《優奈3》終於面世。正如幾期前說過，今集遊戲與年初推出的優奈OVA《深闇的小妖精》的內容有莫大的關連，尤其是關於優奈與亞耶乎之間的關係。因此，在正式玩這隻遊戲之前，請大家務必一看該OVA。至於遊戲方面，今期米奇就跟大家闖闖直到解救永遠公主號危機的四章故事流程。當然，有廠方提供的流程，不會要大家走冤枉路的。

戰略分析

在優奈的光之戰士軍中有三十多人，而一次可以出的戰的只有八個人，那到底是否只要集中培養幾個戰士就可以應付呢？這可要看面對怎樣的戰況了。在《優奈3》中所有戰事大致可分為廣域戰和近接戰2大類，除了主角人物如優奈、保莉蓮娜必定要出場之外，其他隊員大致上也可分為近接型、砲台型、平均型和補助型四類。

廣域戰

是指戰場廣闊而少障礙物、敵人起碼要兩個回合才能進入射程範圍的戰況，這種戰況使用較多砲台型戰士可以先削弱敵人實力，到接近時就可以輕易被消滅。

近接戰



是指敵人在第一個回合便能出招的狹小地形的戰況，這類戰況需要倚重較多近接型戰士，因為這類型戰士有較多HP、速度高、招式威力強勁，每招可以削除對手近半HP，甚至有被對手包圍才最派用場的超強技。

第一至三章戰士推賞

必須培養的戰士

是光之戰士的領隊級人物，無論她有多弱（……）。這類戰士包括優奈、保莉蓮娜、香坂惠璃香和亞耶乎。不過當然，這類戰士也不一定弱，保莉蓮娜就可說是整個遊戲中最好用的戰士，亞耶乎就要注意EP高速消耗的情況。至於優奈嘛，她可以稱為「LV15前的廢人」吧……

近接型戰士

中國的麗美、LV15以上的名門與血統的露美娜愛芙（ルミナーエフ；前譯女王的露美娜愛芙）高速瀨里加（セリカ）、右丞相・鏡明、閃光的亞子（アコ）和疾風的真子（マコ）兩姊妹都是應優先考慮的近接型戰士，尤其是露美娜愛芙的技「鐵扇」和亞子真子的合體技都是超強力的中程攻擊。要注意亞子和真子的合體技要在二人鄰接時才能發揮最大效用。

其他人物如六本木之舞缺點是攻擊力不足，銀幕的美紀缺點是HP不足，但她的LV10變身技「開畫（クランクイン）」與LV15以上的優奈合作的話就可以使出最強屈招「雙重幻影砲」，所以要盡快令她升上LV10；另外她的LASER技也是全個遊戲中最強的，可惜被人圍攻時才有用。



砲台型戰士

茶道的佳華和一條院美沙樹（ミサキ）都是這類戰士，最好用的是美沙樹，攻擊力拔群兼快速，是保莉蓮娜的最佳拍擋，兩人可以合稱「優奈的左右門神」。至於沉靜的詩織，由於她太慢了，縱使她的攻擊力強，用起來也很困難。本來射手留依（ルイ）的技「黃牌（イエローカード）」也很利害，可惜命中率低，加上入隊時LV太低，所以在第四章對幻夢、狂花前難以使用。



最強屈招！雙重幻影砲（ミラージュキャノン）

（黃昏哥哥提供）



剛才說過優奈是「LV15前的廢人」，但到了LV15她就有一招非常好用的技「幻影砲（ミラージュキャノン）」，那是一招攻擊全個版圖上任何敵人，除波士級人馬之外每個敵人可扣除近半HP的超強技，可惜消耗EP極大。不過如果配合美紀的LV10變身技「開畫」來扮演優奈的話，就可以作連續攻擊。但使用時有以下幾點需注意的：

1.最好有兩個其他戰士替她們補EP，每次200。用砲台型戰士會較適合。

2.由於美紀的演技需要50點EP，但效力只能維持3回合（3次行動），所以沒有人在美紀使出演技之後立即補充EP，就會浪費一個回合。

3.這攻擊在近接戰時會較不利，因為二人會即時受敵人圍攻（一個是主角，另一個HP偏低），既要補充EP又要補充HP會連累隊友。



第一至三章角色技表

神樂坂優奈

類型：平均型

技名	效果	LV	技 LV	EP 消耗	射程	範圍
亂擊	物理傷害	5	1-9	30-150	4	5
幻影砲	物理傷害	15	1	210	全版圖	全版圖
光之刃	物理傷害	25	1	75	1	1



尤莉・歌拔

類型：平均型／援助型

技名	效果	LV	技 LV	EP 消耗	射程	範圍
援手	HP 回復	1	1-5	50-290	周圍	5-41
亂擊	物理傷害	10	2-9	45-150	4	5
轉轉拳	物理傷害	20	1	75	1	1



沉靜的詩織

類型：砲台型

技名	效果	LV	技 LV	EP 消耗	射程	範圍
慢調	異常狀態	5	1-5	50-250	周圍	4-40
慢速治癒	HP 回復	15	1	60	1	
沉靜死光	物理傷害	20	4-7	70-100	6-9	直線 1 格



六本木之舞

類型：近接型

技名	效果	LV	技 LV	EP 消耗	射程	範圍
爆光球	物理傷害+行動不能	5	1-5	60-300	周圍	4-40
球童召喚	回復、狀態上升	15	1	60	--	自己
一球入洞	物理傷害	20	1	75	8	1



幪面公主保莉蓮娜

類型：平均型／援助型

技名	效果	LV	技 LV	EP 消耗	射程	範圍
瞬間轉移	移動	1	1	50	10	自己
ESP 治癒	HP 回復	10	1	40	8	1
MILKY 攻擊	物理傷害	20	4-7	70-100	6-9	直線 1 格

銀幕的美紀

類型：近接型／可變型

技名	效果	LV	技 LV	EP 消耗	射程	範圍
照明死光	物理傷害	1	1-5	60-300	周圍	4-40
開畫	變身	10	1	50	--	自己
聚光燈光線	物理傷害	25	5-7	80-100	7-9	直線 1 格

中國的麗美

類型：近接型援助型

技名	效果	LV	技 LV	EP 消耗	射程	範圍
淨氣拳	狀態回復	1	1-5	25-250	周圍	5-41
集氣拳	攻擊力上升	15	1	40	--	自己
五形拳	物理傷害	25	1	85	周圍	8

一條院美沙樹

類型：砲台型

技名	效果	LV	技 LV	EP 消耗	射程	範圍
瞬間轉移	移動	1	1	50	10	自己
高速連射	物理傷害	15	3-9	60-150	4	5
OVER RAY	物理傷害	20	4-7	70-100	6-9	直線 1 格

花之麻里

類型：砲台型

技名	效果	LV	技 LV	EP 消耗	射程	範圍
毒針	物理傷害+毒	1	1-4	25-160	5	1-13
花霧	睡眠	10	2-4	60-120	5	5-13
危險粉末	混亂	20	4	120	5	13

茶道佳華

類型：砲台型

技名	效果	LV	技 LV	EP 消耗	射程	範圍
茶刷子飛彈	物理傷害	1	1	50	8	1
茶鍋攻擊	物理傷害+睡眠	10	1	75	1	1
點茶	EP 回復	20	1	80	周圍	8

名門與血統的露美娜愛芙

類型：近接型

技名	效果	LV	技 LV	EP 消耗	射程	範圍
鐵扇	物理傷害	1	1	50	8	1
狂氣亂舞	物理傷害	15	4	80	1	1
CALL ME QUEEN	攻擊力上升	20	1	75	--	自己

小提琴之亞莉芙薛娜

類型：近接型

技名	效果	LV	技 LV	EP 消耗	射程	範圍
搖籃曲	睡眠	1	1-5	50-250	周圍	4-40
安魂曲	物理傷害	15	2-5	135-450	周圍	8-40
復活節	回復戰鬥不能	20	1	300	全畫面	全體隊員

香坂惠璃香

類型：平均型

技名	效果	LV	技 LV	EP 消耗	射程	範圍
超能力凝塊	物理傷害	1	2-9	45-150	4	5
幻影光線	敵狀態下降	15	2-5	75-250	周圍	8-40
優美之舞	物理傷害	20	4	80	1	1

白香

類型：近接型／援助型

技名	效果	LV	技 LV	EP 消耗	射程	範圍
生命充電	HP 完全回復	1	1	50	1	1
REFRESH	回復異常狀態	15	2-5	75-250	周圍	9-41
復甦	回復戰鬥不能	20	1	80	1	1

閃光的亞子

類型：近接型

技名	效果	LV	技 LV	EP 消耗	射程	範圍
刹球地獄	物理傷害	1	1	45	1	1
乒乓機械人	物理傷害	15	1	60	5	1
旋風斬	物理傷害	20	1	120	7	直線 1 格

疾風的真子

類型：近接型

技名	效果	LV	技 LV	EP 消耗	射程	範圍
刹球地獄	物理傷害	1	1	45	周圍	12
乒乓機械人	物理傷害	15	1	60	5	13
旋風斬	物理傷害	20	1	120	7	4 方向

高速瀨里加

類型：近接型

技名	效果	LV	技 LV	EP 消耗	射程	範圍
鼓動	狀態上升	1	1-5	50-250	周圍	5-41
超身焰	敵狀態下降	15	1	80	放射狀	9
BACK FIRE	物理傷害	20	4-7	70-100	6-9	直線 1 格

搖滾的姬

類型：近接型

技名	效果	LV	技 LV	EP 消耗	射程	範圍
BANK ROCK	狀態上升	1	1-5	50-250	周圍	5-41
HARD ROCK	狀態上升	15	2-5	75-250	周圍	5-41
HEAVY METAL	狀態上升	20	1	50	1	1

鬥魂之麻美

類型：近接型

技名	效果	LV	技 LV	EP 消耗	射程	範圍
大聯賽投手	物理傷害	1	2-9	45-150	4	5
魔球	物理傷害	15	1	75	8	1
連續球賽	物理傷害	25	4	80	1	1

射手留依

類型：近接型

技名	效果	LV	技 LV	EP 消耗	射程	範圍
黃牌	物理傷害	1	1	75	8	1
炸彈式投球	物理傷害	15	1	100	6	1 + 8
暴風射球	物理傷害	20	4-7	70-100	6-9	直線 1 格

亞耶乎

類型：近接型

技名	效果	LV	技 LV	EP 消耗	射程	範圍
電線鞭	物理傷害	1	4	160	5	13
呪縛	物理傷害+技不能	1	3-5	100-250	周圍	12-40
放電	物理傷害+行動不能	1	3-5	120-300	周圍	12-40

右丞相・鏡明



類型：近接型

技名	效果	LV	技 LV	EP 消耗	射程	範圍
中子光線	物理傷害	1	3-7	60-100	5-9	直線 1 格
反射死光	物理傷害	20	2-8	120-360	3-9	4 方向
離子噴射光線	物理傷害	25	1	200	特殊	17

第一至四章初段分支流程一舉公開！

第一章 新東京的危機

MISSION 1繁華街
勝利條件：敵全滅
敗北條件：優奈戰鬥不能
加入角色：優奈、尤莉、詩織

分支點

選「爸爸和媽媽怎麼啦……（パパとママは…）」（路徑A）

選「其他人怎麼啦……（ほかのみんなは…）」（路徑B）

MISSION 2 優奈家門前
勝利條件：打敗站在優奈家門前的兩個機械人
敗北條件：優奈戰鬥不能
備註：先對付遠處欺負女孩的機械人，才擊倒優奈家門前兩個機械人

MISSION 3白丘台女子高校
勝利條件：救出惠璃香和舞
敗北條件：優奈、惠璃香或舞任何一人戰鬥不能
加入角色：惠璃香（NPC）、舞（NPC）

MISSION 4電視台
勝利條件：敵全滅
敗北條件：優奈戰鬥不能
加入角色：美紀、保莉蓮娜

MISSION 5天火墜落地點
勝利條件：敵全滅
敗北條件：優奈戰鬥不能

MISSION α 敵人秘密基地
勝利條件：敵全滅
敗北條件：全體戰鬥不能
備註：訓練版，對劇情無影響，可以不去。

MISSION 6天火墜落地點
勝利條件：打倒菊花
敗北條件：優奈戰鬥不能
備註：激光砲由上而下為1-6的話，其首6回合攻擊次序為1→3→4→2→5→3→5，HP少於50以下即死。

MISSION 7白丘台住宅街
勝利條件：打倒菊花
敗北條件：優奈戰鬥不能

第一章完

第二章 往爭戰的宇宙去……

MISSION 8地球軌道
勝利條件：敵全滅
敗北條件：美沙樹的太空船所有部分HP＝0或優奈戰鬥不能
備註：用保莉蓮娜的瞬間轉移

分支點

往南蠻星

往食植星

MISSION 9南蠻星
勝利條件：打倒櫻花
敗北條件：優奈戰鬥不能
加入角色：花之麻里
備註：小心睡眠

MISSION 10食植星
勝利條件：打倒櫻花
敗北條件：優奈或尤莉戰鬥不能
加入角色：茶道的佳華
備註：不能選用尤莉，最少派一人沿途跟着尤莉

迷你遊戲A 避飛彈
備註：看準標記最後閃動的一下的位置立即按相反方向的鍵就可避開，中四支飛彈就會被擊落。

分支點

沒有被擊落

被擊落

MISSION 11極海星
勝利條件：打倒蘭花
敗北條件：優奈戰鬥不能
加入角色：露美娜愛芙
備註：擊毀蘭花腳下的冰塊才可以傷害蘭花，但在大部分隊員集合前不要攻擊蘭花腳下的冰塊。

MISSION 12最暑星
勝利條件：打倒蘭花
敗北條件：太空船全毀或優奈戰鬥不能
加入角色：亞莉芙薛娜

迷你遊戲B找MILKY
備註：ミュミュミュミューン＝前方；ミューン ミューン＝左方；ミューン＝右方

MISSION 13幽靈船
勝利條件：讓白香走到版圖上方的裝置
敗北條件：優奈、惠璃香、亞子、真子或白香戰鬥不能
加入角色：白香（NPC）、惠璃香（NPC）、亞子（NPC）、真子（NPC）
備註：第一時間以保莉蓮娜和美沙樹的瞬間轉移去救出白香，打敗阻擋白香的敵人後保莉蓮娜要盡快歸隊替其他人補充；隊員不宜走得太近。

MISSION 14小惑星チッチェーナ
勝利條件：打倒劉麗
敗北條件：優奈或瀨里加戰鬥不能
加入角色：瀨里加（NPC）

第二章完





第三章 決戰！漆黑的要塞……

天星附近的宇宙

MISSION β 惑星丹寧
勝利條件：敵全滅
敗北條件：全體戰鬥不能
備註：訓練版

把隊員分成優奈隊和保莉蓮娜隊

優奈隊
MISSION 15天星正面
勝利條件：走到天星機庫
敗北條件：任何一個隊員戰鬥不能
備註：攻擊衛星受攻擊也不會被破壞，但只會在虛線範圍內移動，射程2

保莉蓮娜隊
MISSION 16天星背面
勝利條件：打開入口
敗北條件：保莉蓮娜或三個以上其他隊員戰鬥不能
備註：派四個隊員站在紅色的掣上就可以打開電門

優奈隊
天星機庫
備註：有SAVE POINT及購物POINT；不打MISSION γ、17也可以過版。

MISSION γ 試練之間1
勝利條件：敵全滅
敗北條件：全體戰鬥不能
備註：訓練版

MISSION 18錯亂之間
勝利條件：打敗仿製機械人
敗北條件：優奈戰鬥不能
備註：假保莉蓮娜具回復能力，應先對付。

MISSION 17警備室
勝利條件：敵全滅
敗北條件：優奈戰鬥不能
備註：打敗敵人後通過這房間可取得寶物

陷阱室

保莉蓮娜隊
天星武器庫
備註：有SAVE POINT及購物POINT；不打MISSION δ也可以過版。

MISSION δ 試練之間2
勝利條件：敵全滅
敗北條件：全體戰鬥不能
備註：訓練版

MISSION 19黑炎之間
勝利條件：敵全滅
敗北條件：保莉蓮娜戰鬥不能
加入角色：姬

警備室
備註：可取得寶物

陷阱室

MISSION 20廢棄場
勝利條件：走到版圖左下角的開關掣處
敗北條件：優奈戰鬥不能
備註：不能使用瞬間轉移；可利用垃圾阻檔來避免被氣流扯走。

轉送室
備註：有SAVE POINT及購物POINT；不打MISSION ε也可以過版。

MISSION ε 試練之間3
勝利條件：敵全滅
敗北條件：全體戰鬥不能
備註：訓練版

MISSION 21逆離之間
勝利條件：打敗椿花
敗北條件：優奈戰鬥不能
加入角色：麻美、留依
備註：以瞬間轉移解救麻美留依；多配備砲台型戰士離遠攻擊椿花，切勿靠在一起站，注意優奈成為目標。

MISSION 22閉逆之間
勝利條件：打敗妖機三姊妹
敗北條件：優奈戰鬥不能
備註：利用「雙重幻影砲」；優奈要走到角落去引亞耶乎去

轉送裝置
備註：有一隱藏房間

MISSION 23極黑之間
勝利條件：打敗項羽
敗北條件：優奈戰鬥不能
加入角色：右丞相．鏡明(NPC)
備註：小心混亂及中毒；先以幻影砲對付削弱對手實力。

第三章完

第四章 猛攻！惡之機械化帝國

MISSION 24天星遺跡
勝利條件：打敗桃花
敗北條件：優奈戰鬥不能或讓桃花到達傳送點
備註：不能使用瞬間轉移；以保莉蓮娜和美沙樹直衝追趕桃花，其他隊員宜選砲台型，應先攻擊衛生機；派一人站在傳移點可阻擋桃花進入。

揀選優奈組成員
備註：儘管揀選最強的隊員好了

分支點

往蜃樓星

MISSION 25蜃樓星
勝利條件：打敗紫陽花
敗北條件：優奈戰鬥不能
備註：不能使用幻影砲

往永遠公主號

MISSION 26永遠公主號
勝利條件：打敗紫陽花並在限時內破壞計時炸彈
敗北條件：優奈戰鬥不能或計時炸彈爆炸
備註：技是不能破壞計時炸彈的，應以破壞計時炸彈優先，隊中最好有美沙樹。

待續



構成：J.J、子濃

FILE#05「人類以外之敵人」

就如《BIO HAZARD》的時候一樣，兩位主角的對手非只是變成了喪屍的人類，他們還要面對其他受感染而變得凶殘起來的生物，這次我們便會介紹牠們的其中一部分。首先登場的是警局二樓的烏鴉，每當有生物接近時，牠們便會成群地發動攻擊，雖然牠的攻擊力並不算強，但因為擁有飛行能力，速度高且目標細小，要準確地擊中牠們恐怕並非那麼容易，與其浪費子彈，說不定逃走會更為有效……



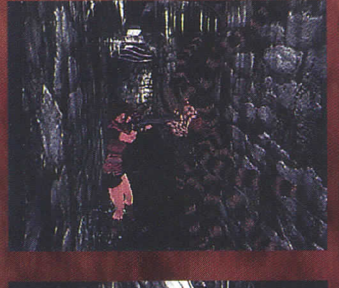


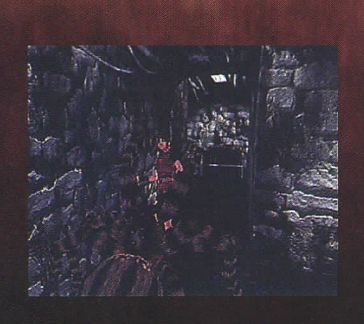
喪屍犬同樣是在前作中亦有出現過的敵人，不過因為今次的戰場是一間警局，很可能牠們在變成喪屍之前是一群訓練有素的警犬，因此其戰鬥力及耐久力相信會比前作中的喪屍犬強得多。





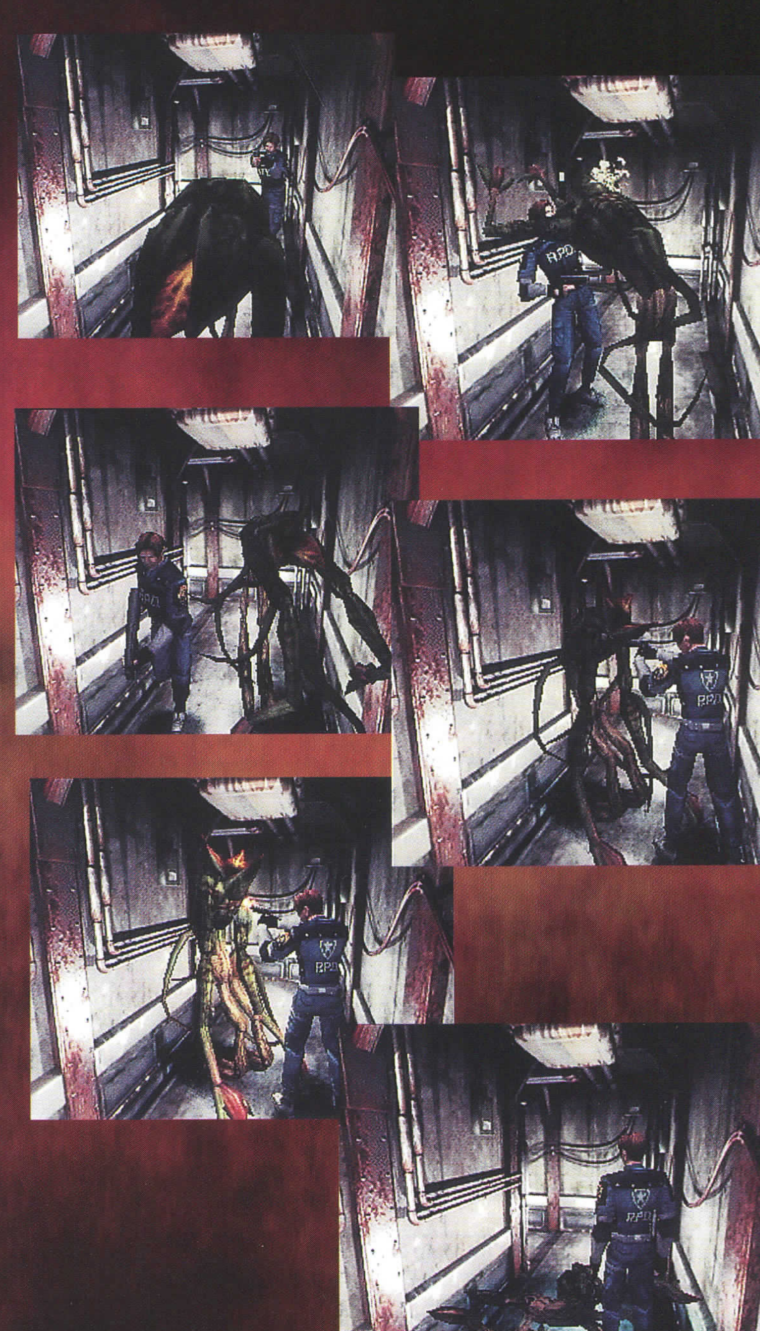
接着下來是在下水道中遇上的巨型蜘蛛。就如在前作中那樣，被蜘蛛擊中的人很可能會中毒，所以和牠們戰鬥時一般都會使用較強力的武器，不過今次的蜘蛛不再是只會在地上任打的東西，牠們會利用下水道的地形，沿下水道的兩旁甚至是頂部向你接近，更會不斷吐出毒液；大家有信心擺脫牠們的追擊嗎？







最後要介紹的，是一種在這遊戲中新登場的敵人。就如前作中的「植物42」那樣，在RACCOON市內亦有受細菌感染而產生異變的植物，這種稱為「IBY」更具備了移動能力，不斷向目標接近並吐出毒液；不要以為牠們是植物便一定很脆弱，牠們每一株的耐久力均足以和巨型蜘蛛相提並論，不過只要找到牠們的弱點，仍有辦法輕易解決牠們的，相信玩過前作的人已經心中有數了吧……



FILE#06「不斷進化的敵人G」

威廉博士經多年研究，研製出一種比T細菌更為強大的G細菌，卻被UMBRELLA公司派出特種部隊搶去，威廉博士更身中多鎗，危在旦夕；為了復仇，他在垂死之際將G細菌注入了自己的身體，令他得以重生，成為遊戲中的最強敵人「G」。

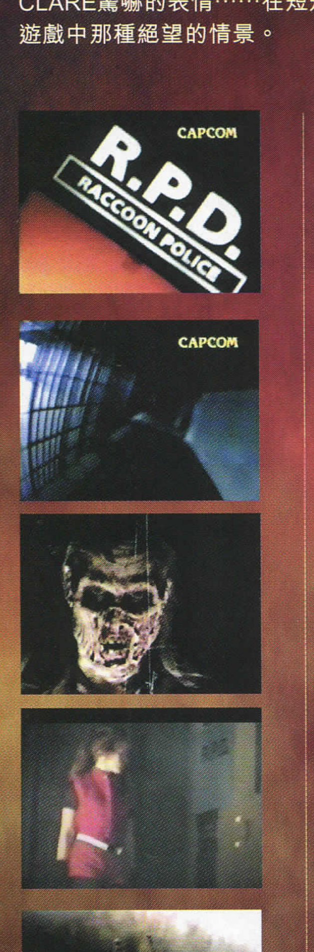
在遊戲之中，各位會看到「G」隨着時間而不斷進化的過程，而配合ZAPPING SYSTEM，LEO及CLARE會分別遇上不同進化程度下的「G」，就如手持鐵棒的「G1」及右手進化成巨爪的「G2」，他們的攻擊模式各有不同，相同的是他們都有着極強大的攻擊力，若然準備不足的話，是隨時會被擊倒的。到底除了這裏介紹的兩個形態外，「G」還會進化成甚麼樣子呢？這似乎要留待遊戲推出，或是留意我們B FILES以及「BIO HAZARD 2攻略全書」了……



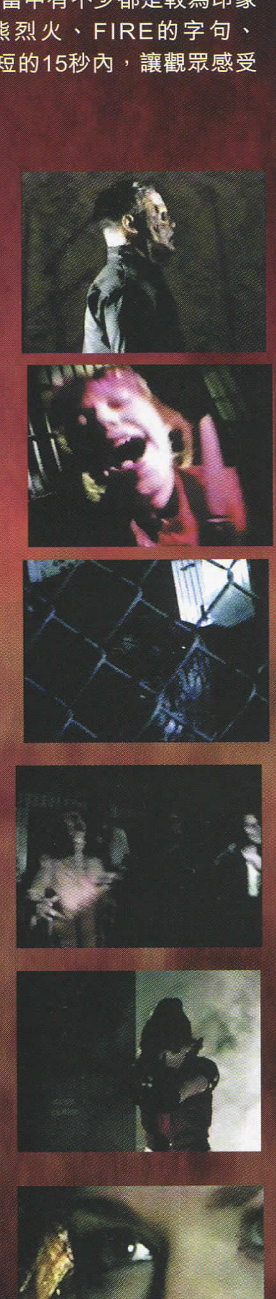
FILE#07「幻之CM」

最後，我們會為大家介紹兩個在香港很難有機會看到的《BIO HAZARD 2》電視廣告（CM）。兩個廣告雖然均只有15秒的時間，但都能將《BIO HAZARD 2》的氣氛表現出來，可算得上是一個不錯的作品。

第一個CM可算是以遊戲中的女主角CLARE為重心人物的；CM內容主要是描寫CLARE在RACCOON警察局內，被喪屍圍攻下設法逃生的情況，而CM本身則用了不少散SHOT及搖鏡，當中有不少都是較為印象式的鏡頭，例如是一團熊熊烈火、FIRE的字句、CLARE驚嚇的表情……在短短的15秒內，讓觀眾感受遊戲中那種絕望的情景。









第二個CM雖然兩位主角均有登場，但主要是以男主角LEO為主。在滿街都是喪屍的RACCOON市內，身處警局中的LEO望着自己所餘無幾的彈藥，孤注一擲地逃過喪屍的包圍拼命逃走，終於被他在一個房間內找到補給……門外卻突然出現一個人影，原來是另一位主角CLARE……正當LEO將散彈槍交了給她，兩人稍為鬆一口氣時，大批喪屍已經殺到，兩人只有合力殺出重圍……



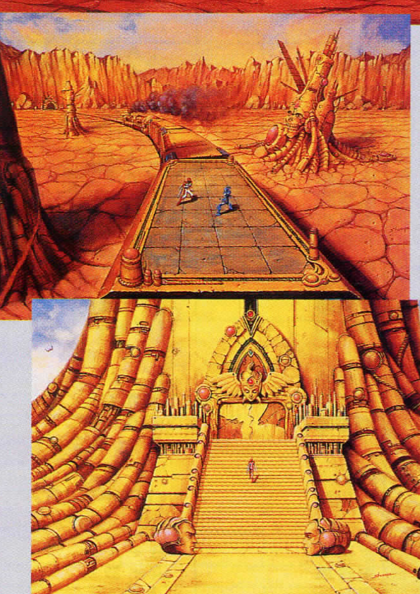
FIG | 2P | MEM

製造商：HUDSON　發售日：1997年12月5日
價格：6980日圓

NINTENDO 64

八人招表，齊齊FIGHT





共同操作

拳	A
腳	C
擋	B／R
走	ZZ（緊按不放）
POWER UP	連按B

有「＊」為POWER UP必殺技



GAI
BURNING HERO

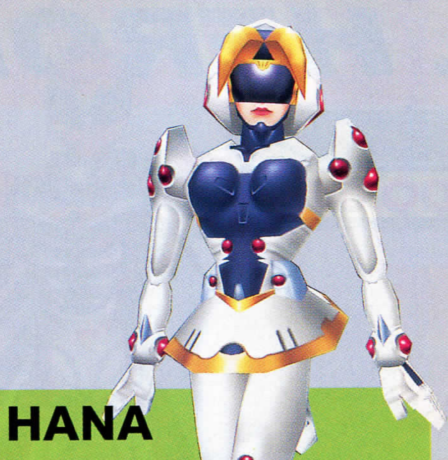
通常技	
HOOK	→A
GAI LARIAT	↓↑A
VERTICAL ELBOW	→←A
KNUCKLE	←A
SIDE BODY BLOW	↗A
SQUAT PUNCH	↓A
LOW BACK BLOW	↙A
DIVING PUNCH	（跳躍中）A
DIVING CROSS	↺A
DRAGON UPPER	↓A＋C
WING SPIN	A＋C
FRONT KICK	→C
SATELLITRE CRASH	↑A＋C
SQUAT KICK	↓C
MARS SLIDING	↙C
LOW KICK	←C
SCREW KICK	（跳躍中）←C
JUMPING KNEE	←→C
HERO KICK	↓↑C
投技	
MARS NAPALM	↩B＊
MARS BOMB	B＋A
COLONY DROP	←B＋A
EFFECT技	
BURNING PUNCH	BBA＊
BURNING KICK	BBC＊
DOWN攻擊	
ELBOW DROP	B＋A
PLANET CRASH	A＋C
起上攻擊	
LYING KICK	↓CC
JUMP UP KICK	↑CC
LOW JUMP KICK	（跳躍中）↓C
特殊技	
SUPER LARIAT	ZZ（緊按不放）A
背面攻擊	
BACK DROP	B＋A
NECK DESTROYER	←A＋B
DIVING PUNCH	↓A
SLIDE KICK	↓C
連續技	
DEIMOS WIND	AAAC
MARS SAULT	CC→C
GATLING CANNON	AC→A
SPACE SHUTTLE	→AAACC
PHOBOS CRATER	C↓CCC
SUPER NOZZLE CRUSH	A↓CC
MARS ATTACK	AACA
VIKING	←AAC
KICK CRASH	→C→CC
KICK CRASH II	C→CCC
PULSE X	←C→CAC
RED COMET	ACA
KICK CRASH III	CC←CC
FINAL ROCKET	↓C↓A↓AA



ZEN
DIRTY FIGHTER

通常技	
UPPER	←A
LOW BACK BLOW	↙A
PISTON	→A
SIDE BODY BLOW	↗A
SQUAT PUNCH	↓A
DIRTY PUNCH	↑A
DIVING ELBOW	←→A
FREEZE UPPER	↓A＋C
KNEEL KICK	↑C
SPIN KICK	→C
ROLLING SOBAT	A＋C
SQUAT KICK	↓C
足拂	↙C
LOW KICK	←C
JET FANG	（跳躍中）←C
SOCKER KICK	↶C
HALF DROP KICK	↷C
投技	
TOMAHAWK WHIP	→B＋A
BRAIN BLASTER	B＋A
TORNADO DRIVER	↷A＋B
EFFECT技	
BLIZZARD	BBC＊
ELBOW WIND CUTTER	BBA＊
HYPER ELBOW WIND	BBA＋C＊
DOWN攻擊	
SKIP KICK	B＋A
STOMPING	A＋C
LOW JUMP KICK	（跳躍中）↓C
起上攻擊	
DIVING UP	↓CC
HEAD SPRING KICK	↑CC
特殊技	
FACE CRASH	⤵B
HEAD BAT	⤶B
ICE SLIDING	ZZ（緊按不放）C
背面攻擊	
SOCKER BREAKS	B＋A
SOCKER SWING	←A＋B
LOADING GUNNER	↓A
SLIDE KICK	↓C
連續技	
COMMANDER RUSH	AAC
COMMANDER RUSH II	CCC
ICE PICK	→C←C
SPEED CIRCULT	A←CCC
COMMANDER RUSH III	ACC
TRIPLE SMASH	AAA
ICE PICK II	←CC
JAB & BAT	AA↑A↑CC
QUICK SOBAT	↑CC
DOUBLE SWITCH	←C←C
KICK & ELBOW	CCA
BLUE IMPULSE	ACA←A
SKY-HIGH	AC←A







GUN
MILITARY SOLDIER

通常技	
HAMMER PUNCH	↑A
LOW UPPER	↙A
BACK BLOW CHOP	→←A
BODY UPPER	→A
PUSH ATTACK	←→A
LOW PUNCH	↓A
COUP BEACON	↘A
DOG KILLER	↓↑A
足刀	→C
MIDDLE KICK	←C
橫膝蹴	→←C
COSSACK KICK	↓C
DIVING COSSACK	↙C
GUN ROCKET砲	→A + C
投技	
BRAIN CLINCH	B + A
BODY HANGER	→B + A
BONE CRASH	←B + A
MERRY GO AROUND	↻B + A
豪快 CRASH	↺B + A
HEAD HOLD	⤶B + A
DOWN攻擊	
GUILLOTINE DROP	B + A
馬乘 RUSH	A + C
POWER CRANE	↓B + A
起上攻擊	
PUNCH UP	↓CC
KICK UP	↑CC
JUMP UP	（跳躍中）↓C
特殊技	
FLYING BODY PRESS	↷B
TACKLE	↶A
RUNNING KNEE	ZZ（緊按不放）C
BACK BLOW	A + C
AXE BOMBER	↶A
POWER GEYSER	BBA *
JUMPER KNEE	←→C
背面攻擊	
羽交締	B + A
SHUTTLE	↓A
POWER SLIDER	↓C
連續技	
ROCK CRUSHER	AAA
IRON STAMP	AAC
DAIDALOS HAMMER	ACA
IRON MUSCLE	→CCAA
TITANIC DROP	←CAC
HEAVY TACKLE	→AA
LEOBARU DON	→ACC
JUPITER	↑ACC
TITAN BURR	CC
MUSCLE ATTACK	C↓CA
DATEEIDATO	↓CAC
MILLION DYNAMIC	↓C↓AA

HANA
CUTIE CHACER

通常技	
朝顔	←A
裏手刀	→←A
正拳突	→A
裏拳	A + C
下段拳	↓A
連根拔	↘A
叱咤掌	（跳躍中）A
驅肘	ZZ（緊按不放）A
膝碎	↙A
千家蹴改	→C
二段前蹴	←→C
一齊玩！	←C
下段蹴	↓C
足拂	↙C
跳轉蹴	（跳躍中）←C
投技	
背負投	B + A
巴車	←B + A
逆十字	↓B + A
追風	BA
背面取	BC
檜落	（跳躍中）B + A
EFFECT技	
花吹雪	BBA *
極樂蜻蛉	→B + A
向日葵	↻B + A
DOWN攻擊	
鏡餅	B + A
兩膝落	A + C
飛千家蹴	（跳躍中）C
起上攻擊	
緋牡丹起	↓CC
豆鐵泡	↑CC
土跳蹴	（跳躍中）↓C
特殊技	
鬼百合	↶A
除虫菊	←B
反技	
巴投	→B
背面攻擊	
切株落	B + A
下段手刀	↓A
地滑蹴	↓C
連續技	
雪月花	AA←A
蓮華	CC
桔梗	↓AAC
早開朝顔	↓C↓AA
紅葉刈	↓C↓A↓C
白蓮華	C↓C
百花繚亂	A↓CA
森羅萬象	ACCAC
乙女怒	←CCC
乙女嘆	AAC
亂朝顔	AC←A
蒲公英	ACA
菜之花	AAC（背面）
紫洋花	AC（背面）

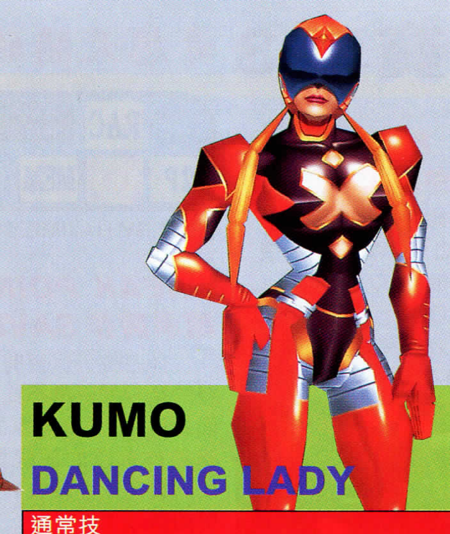
RETSU
SUPER NINJA

通常技	
露拂	↑A
面碎	→→A
縱拳	→A
突肘	←A
低拳	↓A
泣弁慶	↙A
腹蹴	→C
鴉蹴	（跳躍中）↓C
蟬時雨	A + C
馬轉腳	↓A + C
旋風腳	←A + C
裏旋回	↑C
五月雨蹴	↓C
弁慶殺	←C
影拂	↙C
飛進蹴	←→C
疾風蹴	ZZ（緊按不放）C
豬鹿蝶	（跳躍中）←C
投技	
牛車投	B + A
小手先	↓B + A
粽鐵砲	→B + A
EFFECT技	
脇蹴	→←C
烈風蹴	（跳躍中）C
DOWN攻擊	
瓦割	B + A
飛膝落	A + C
鯱蹴	↑CC
起上攻擊	
足掛起	↓CC
竹弓蹴	↑CC
特殊技	
掌手返	→B
遠雷突	↑A + C
笹隱	BBA *
背面攻擊	
羽交締	B + A
鷹卍	↻B + A
影掬	↓A
後影拂	↓C
組合技	
刀斬	↓↑A
回轉削	↑↓A
連續技	
蠅拂	AAAC
野分突	ACA
三拍子	AAC
忍迴	A←AC
火碎流	A←A↓C
波頭	←CCA
跳梁跋扈	CAACA
百鬼夜行	←AACA
暴馬	↓A↓CC
亂蟬時雨	A + CC
旋風	CC↓C
鎌鼬	←→CC↑C
裏不壁	ACC（背面）
木靈拂	C↑CC



JUIE
BIONIC BEAST

通常技	
AGO AGO	↓ A + C
POSUTSU	→ A
DON POSUTSU	↓ A
SHU BACK	↘ A
BYUN BYUN	ZZ（緊按不放）A
GOTIITO	↑ A
GEKO GEKO	↙ A + C
GURUUBA	↑ C
NIUGEU	←→ C
SNI KING	↓ C
GURUUTOKEU	↙ C
FUTAATO GEUSUDAN	（跳躍中）← C
SAMA SAMA	A + C
DAKUUTOKI	ZZ（緊按不放）C
投技	
GATEETOPON	B + A
DAKAI DAKAI	↓ B + A
GIRI GIRI	← B + A
WAAKKKI	→ B + A
EFFECT技	
SYUUKIN	BBA *
GITAN GITAN	BBBA *
BIRI BIRI	↰ B
DOWN攻擊	
DOSU DOSU	B + A
DOSUUTONA	A + C
DOUGEU	（跳躍中）↓ C
起上攻擊	
GURUUTO UP	↓ CC
STUTAATO UP	↑ CC
特殊技	
SIIPOOPO	BBC
超 BIBI	BBBC *
背面攻擊	
BACK STUTAATO	B + A
GURUUTO DOUBOSUU	↓ A
AACHINIGEU	↓ C
連續技	
GOTIITOSAMA	↑ CC
ROUND UP	↑ AAA
BARIBARI BOSUU	AAA
AREA UPPER	↓ A ↓ AA
DESERT HURRICANE	→ AAAC
JACK KNIFE GAY	CC
BIO UPPER	C ↓ CA
MONSTER UPPER	← CA
SUKAADO UPPER	ACA
JUNGLE RUSUGOURU	ACC
BOSU BOSU UPPER	→ A → AA
MUKAATOKE	CAC
GURUGURUKE	↙ CCC



KUMO
DANCING LADY

通常技	
BEAT	→ A
FACE ELBOW	→→ A
STOMP PUSH	↗ A
BODY BLOW	BBA
COME ON BABY	↑ A
WAIST PUNCH	↓ A
FOOT FLYER	↙ A
BACK FIRE	↓ ↑ C
TAIL BEAT	BBC
BACK TURN KICK	← C
TURN KICK	→ C
TWO BEAT KICK	←→ C
FOOT KICK	↓ C
足拂	↙ C
BUTTERFLY KICK	A + C
BUTTERFLY QUEEN	（跳躍中）← C
投技	
LEG WING	B + A
SUPLEX KNEE	← B + A
CONCORDE	→ B + A
死之 RUMBA	↶ B + A
TANGO NOIR	↻ B + A
EFFECT技	
GUILLOTINE FLASH	BBA *
FLASH DANCE	BBC *
DOWN攻擊	
JACK KNIFE	B + A
JUMP KNEE ATTACK	A + C
JUMP KICK	（跳躍中）↓ C
起上攻擊	
KICK UP	↓ CC
CLEOPATRA NOZZLE	↑ CC
特殊技	
NET BARRIER	↶ B *
AIR BRAIN	↓ ↑ A
SPIDER KICK	ZZ（緊按不放）C
背面攻擊	
TEDDY FLAMENCO	B + A
TURN PUNCH	↓ A
SPIN TURN	↓ C
連續技	
LOVE IS OVER	→ A → A → A → A
PUNCH RUSH	AA
ENTRECHAT	AAC
SPIDER SPIN	CC ↓ C
VIRGINIA BRUSH	→→ A → C → C
UN DEUX TROIS	ACC
LADY MISSLE	→→ AC
ROUND THE WORLD	ACA
TENDER CRUISE	↓ CC ↓ C
EVIL RETURN	CAC
SUPER BACK FIRE	C ↓ CC
TENDER CRUISE II	C ↓ C ↓ C
DIVA DANCE	→ CCC
TENDER CRUISE III	→ CC ↓ C



HOE
DRAGON KUN-FU

通常技	
昇龍	← A
右拳	→ A
虎掌手	↓ A
裏施拳	→← A
虎招拂	↘ A
臍突	↗ A
虎腳蹴	↓ C
虎翔蹴	（跳躍中）↓ C
雙尾蹴	↓ ↑ C
踵落	↑ C
SOMERSAULT	A + C
踏進足刀	→ BC
低位蹴	← C
床滑蹴	BBC
中段蹴	→ C
飛進蹴	←→ C
二迴旋蹴	BB → C
後施蹴	（跳躍中）← C
投技	
白虎殺	B + A
念動力	↻ B + A
老猿殺	← B + A
蟹鋏	↓ B + A
下段後旋蹴	↙ C
橫膝蹴	→← C
EFFECT技	
青龍球	BBA *
DOWN攻擊	
肘落	B + A
海豚落	A + C
虢蹴	↑ CC
起上攻擊	
足掛起	↓（緊按不放）CC
HEAD SPRING	↑ CC
影蹴	↓ CC
特殊技	
幻想殺	↺ B + A
驅後旋蹴	ZZ（緊按不放）C
反技	
DARGON SCREW	← B
背面攻擊	
海老天井	B + A
虎裏拳	↓ A
裏旋蹴	↓ C
連續技	
三連皇	AAA
龍蛇掌	AACA
巨砲腳	C ← C ← C
龍轉腳	C ↓ CC
雙尾轉腳	↓ ↑ CC
四面楚歌	ACAC
三面六臂	AC → CC
流轉腳	↑ CC
轉腳倒	A + CC
二拍雙腳蹴	CAC
昇黑龍	AA ← A（背面）
昇赤龍	AC ← A
連連腳	→ CCC





Q版賽車3 奇想天開的Q版車世界再臨！！

RAC 製造商：TAKARA 發售日：預定98年2月 容量：CD-ROM
售價：5800日圓 記憶：1 BLOCK 備註：對應NEGCON
2P MEM PlayStation

TEXT BY HAJIME 少尉







CHEAK POINT 1！超過100種的車身！？

前作的車身數量雖已不少，但今集不但過之而無不及，而且前作對車身數量的限制（最多6台）已消除了，換言之這次終於可以儲齊100款Q版車了！

CHEAK POINT 2！超過100種的零件！？

除了車身之外，零件亦大幅增至100種以上。其中不但項目和種類增加了，更能對引擎等進行細緻的調整（TUNE UP）以適應不同的賽道及車手習慣！

CHEAK POINT 3！超過100件EVENT！？

前作開始登場的Q版車鎮（CHORO Q TOWN）已發展成大好幾倍的Q版車城（CHORO Q CITY）了！不但城內的規模、店鋪和設施大增，連同隱藏賽道等不同事件達100件之多！而城市更是有晝夜之分的！

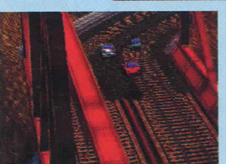
CHEAK POINT 4！繼承前作SAVE！？

如各位仍保留有上集的記錄的話，就千萬不要洗掉了！因為這次《Q版賽車3》是可繼承前作《2》的記錄的，這樣玩者就可以在較有利的狀況下開始遊戲了！

CHEAK POINT 5！更多變的賽道！？

操作性比前作更真實之餘，零件的效果表現亦作了仔細的調整；此外更有一些同時有路面部份（ON ROAD）和越野部份（OFF ROAD）的混合賽道；此外今次除了雪地、沙漠和水面等要用專用胎的地形外，更有BIG TIRE的專用賽道！









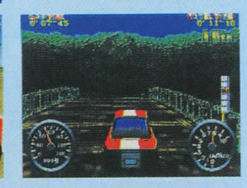
奔馳於各種地形上的Q版車們！











NOeL La neige

ETC 製造商：PIONEER LDC 價格：請向特約經銷商查詢
容量：CD-ROM（3枚組）預定發售日：1998年2月
MEM PlayStation

最新遊戲畫面介紹



以聖誕夜為名的《NOeL》終於無法在聖誕夜推出，而系統方面也作了少許改變。取消了對應滑鼠，而容量就比上集多了一隻碟，合共3CD。

雖然遊戲押後了，但廠方就發送了最新的遊戲畫面，詳細介紹了三位女角的性格。今期我們先來看看主角是怎樣結織柚實、涼和千紗都吧。

主角是在滑雪場跟三位趁聖誕來度假的女孩子相遇的，但相遇的方法卻真夠特別——主角是因為滑雪失手而衝進女孩子群中的，而且更因而跌傷了腳。那夜，柚實就從酒店打電話來慰問你。她們還以為你想以這樣危險的方法來向她們搭訕哩！

遊戲畫面全屬開發中



■三位女孩子穿上中國服飾來開聖誕派對，真特別。幸好她們沒有忘記受了傷的主角。



■今集對話球只有在可以插入話題的空檔時間才可以選用，實際上令遊戲易玩了。



■柚實問你是會考生還是在職的，三個對話球便同時出現，原來是三擇問題，快揀個答案吧！



■本想跟柚實聊天，卻從她的同學口中知道柚實跟一個叫中村的同學很投緣，難道會出現情敵？



■一選了答案，其他的選擇就會立消失，真是不可亂說話啊。

TEXT：KOTARO





© NAMCO LTD.

於今年春季推出NAMCO的業務用街機格鬥遊戲系列《鐵拳3》，其遊戲性獲得不俗的評價，然而遊戲與其過往系列相異的地方，就是拼棄一直沿用NAMCO與SONY共同開發的PlayStation基板SYSTEM 11，改為採用由SYSTEM 11所改良的SYSTEM 12作基板，雖然SYSTEM 12在POLYGON表現方面與舊基板SYSTEM 11相異不大，但對於POLYGON和TESTURE MAPPING處理能力表現上SYSTEM 12則略為優勝，因而對以往以原版移植着實困難了很多。





■新角色風間仁的固有技「雷神拳」



■風間仁於固有技「羅刹門．壹」後以「胴拔」作追打攻擊



■仁的「鬼首落」對PAUL的「裹疾風」



■新角色HWOARANG的得意足技「CHAIN SAW HEEL」

完全移植為目標

盡管基板於處理能力上是各有差異，然而PlayStation家用版《鐵拳3》仍以完全移植為目標，將遊戲全般再次重現。以現在的開發度而言，在角色的POLYGON使用上的而且確較業務用版略為遜色，此外利用SYSTEM 12開發《鐵拳3》與過往系列最不同的地方，就是運用POLYGON取代純CG作為版面的背景，但以現在的開發畫面所見，背景則並未用上POLYGON表現，反而以CG作場景，或許待開發度更高的版本時會有所不同吧！



■雷武龍的五形拳新技「蛇之構」對HWOARANG的「FLAMINGO」



■LAW的投技「RAGE DRAGON」



■NINA的「螺旋雙破」



■新角色凌曉雨的通常技「虎尾腳」



■久違了PAUL的固有技「崩拳」



BLUE BREAKER

昔日由六位神靈所創造的世界，今日由神的下僕守護者所守護的世界，廣大的空間中只由大陸和大小不一的道路所構成的世界，只要踏出道路一步便再無可能踏足土地了。這是什麼世界呢？虛空之道…。



RPG	製造商：HUMAN	發售日期：發售中
MEM	售價：6200日圓	SEGA SATURN

介

在人跡罕至的邊境之地，住有一對父子。他們的家系有一個規矩：達到某個年齡的男性要出外遊歷，憑自己的力量去尋找結婚對象，否則便不能返回家園。然後，主角KAIN的那一日終於來了。這一日他的父親DEEZA給他介紹了一位女性，她的名字叫ASHA，是為一位見習神官。她決定跟KAIN一同出門。出行前，KAIN由他父親手中獲得一件奇妙的手鐲，謂要供奉於途中的某所寺院內。KAIN帶着家中代代相傳的名劍「凍牙」，開始了與ASHA二人的旅程。寺院，KAIN如言的把手鐲獻上，與此同時，道路轟然崩落，KAIN對此感到相當愕然。「傳説之魔王『DARK LORD』的封印已經被你解開了」ASHA說。甦醒的魔王和知道真相的ASHA同樣令KAIN感到困惑。

操作方法

方向鍵	角色的移動、各種指令的選擇、開啟寶箱、PAGE 切替
A 鍵	找尋魔法陣（魔法陣能增加 EP 的上限，並且令 EP 自動回復）
B 鍵	CANCEL
C 鍵	通常和戰鬥指令的呼出，各種指令的決定
X 鍵	戰鬥中能直接選擇 KAIN 或敵人一號
Y 鍵	戰鬥中能直接選擇我方女角一號（隊伍表示的中央）或敵人二號
Z 鍵	戰鬥中能直接選擇我方女角二號（隊伍表示的右方）或敵人三號

關於守護者之日

這個世界的人物都受到守護者（神之下僕）的加護。而在某星期幾出身的人都持有某種屬性，這是守護者所象徵的力量。每個角色都受到屬性和對極屬性的影響，這關係着各人的戰鬥和日常行動。至於主角的屬性，則由玩者在遊戲開始時決定。

光之守護者（羅輪斯之日）	對極：闇之屬性
水之守護者（哥老達之日）	對極：火之屬性
地之守護者（索佳亞之日）	對極：風之屬性
火之守護者（多尼爾之日）	對極：水之屬性
風之守護者（奧加之日）	對極：地之屬性
闇之守護者（樂迪斯之日）	對極：光之屬性
無之日：無屬性	此日一律禁止用「技」


■地圖移動畫面

■戰鬥與移動融為一體

虛空之道

花之國拉華	國之所至都是花卉自然生息之所，或者被人栽培。花乃此國的產業，支持國家繁榮的命脈。
神聖之國撒爾	此國的人民都信奉光之創造神，其中心是供奉光之創造神的大神殿。住民有九成以上是信徒。
傭兵之國哈圖	哈圖是傭兵和賞金獵人的據點。傭兵同業會是處理登記者工作的機關。
遺跡之國路耳	昔日的遺跡是魔王 DARKLORD的藏身之處，現在雖然沒有魔王，但不時出沒的惡魔令路耳變成危險的地方。遺跡據説藏有魔王的遺產。
冰之山	全國土地都被凍土和冰層所固結的荒蕪之地，經年刮起的暴風雪令此地更加荒涼。這地方究竟埋藏了什麼至今仍是一個謎。
妖精之國愛利	千年巨樹是妖精們的棲息之所，只有被妖精歡迎的人才能進入的國家。
亡國	以往是繁榮、物產豐厚的國家，經過幾乎所有國民都在一夜間變成彊屍的慘事後，世界的守護神 DRAGONLORD有感於此地的危險，即把這片土地燒至寸草不生，從此就再無人在此定居。
魔法王國馬克	魔法文明發達的國家，以魔法的種類和威力去排名，馬克都在世上算是數一數二。
機械王國捷馬	唯一機械文明發達的國家。該國似乎研製着一種人型的人工生命體，不過真相未明。
火山之國路加樂	此國的城市都建於活火山的鄰近，最近火山活動頻繁，説不定在不久的將來會發生災難性的爆發。
水之國力他	世上唯一的湖之國。DRAGONLORD的分身「水龍」正棲身於此，憑牠的力量足以擊退所有入侵湖泊的不速之客。
龍之崖	DRAGONLORD棲息之所，受命於創造神，鋭意排除所有令世界失去平衡的事物。牠的身體已經與龍之崖本身合而為一，牠的烈焰能燒至這個世界的盡頭。
盜賊之國捷巴	分佈於世界各地的同業會都以此國為總部據點，國民中有七成已經登記成為盜賊同業會的成員。
軍事國家多魯	國民中的大半由士兵構成，她的軍事力量對鄰近諸國都產生威脅。騎士團本為國家的核心，握有國家的主導權。
浮遊王國科樂路	側面看起來像一艘巨船浮於大海之上，有一説是古代的魔獸在其下支撐着。
暗黑之國古尼斯	居民都是信奉魔王 DARKLORD的人類和惡魔。中心建有魔王城，魔王不在的時候，由魔界四天王共同管治。
孤國迪達	孤立之國跟外界沒有通路相連，現今的狀態一切未明，對外界來説也毫無魅力，人們對她根本漠不關心。
黃泉之國彌撒	被稱為眾神最初創造之地，又或是亡魂的歸宿。



女性間相性設定

兩位女性若果關係親密，戰鬥時自會事半功倍，相反則帶來不良結果，編隊時不能不考慮這點。

	ASHA	KARMI	SARGE	TURNER	NARUTA	HAMMUNE	MAYA	YARM	LAMILLE	WISE	LAKER
ASHA	-	3	4	2	5	2	3	4	5	1	3
KARMI	3	-	4	4	2	3	3	1	5	3	2
SARGE	4	4	-	4	2	4	1	3	3	3	3
TURNER	2	4	4	-	5	1	2	4	5	3	2
NARUTA	5	2	2	5	-	5	4	3	1	3	3
HAMMUNE	2	3	4	1	5	-	3	4	5	3	3
MAYA	3	3	1	2	4	3	-	3	4	3	3
YARM	4	1	3	4	3	4	3	-	3	3	3
LAMILLE（四天王之一）	5	5	3	5	1	5	4	3	-	2	1
WISE	1	3	3	3	3	3	3	3	2	-	3
LAKER（隱藏角色）	3	2	3	2	3	3	3	3	1	3	-

相性以1為最好，至5為最差



人物介紹

KAIN
年齡：17歲
職業：戰士
身高：178cm
興趣：劍術修練



AHSA
年齡：17歲
職業：見習神官
身高：162cm／B83
W55　H85
興趣：仕奉神
喜歡類型：溫柔而具責任感的人
通常特性：步行期間令全員的HP慢慢回復（守護者之加護）
戰鬥特性：每次戰鬥都有一次機會由戰鬥不能的狀態中回復過來，而HP亦會加滿（守護者之御手）

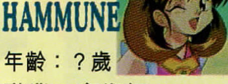
KARMI
年齡：18歲
職業：傭兵／賞金獵人
身高：173cm／B84
W57　H87
興趣：清理惡魔、惡黨，拿賞金
喜歡類型：不輕言放棄，比自己強的人
通常特性：全員的攻擊力比平常高1.2倍（魔劍之影響）
戰鬥特性：HP達一成以下時，一定時間內所有攻擊都變成會心一擊（心眼）

SARGE
年齡：17歲
職業：咒術師
身高：166cm／B79
W52　H83
興趣：研究咒術
喜歡類型：不會欺負她，不會對她大呼小叫的人
通常特性：進入戰鬥時，敵方的HP比平常的少（體力吸收）
戰鬥特性：HP達一成以下時，一定時間內魔力變成兩倍（魔力增幅）

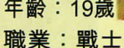
TURNER
年齡：16歲（妖精年齡）
職業：弓箭手
身高：165cm／B76
W54　H81
興趣：把玩自己的頭髮
喜歡類型：愛護自然、喜歡動物的人
通常特性：步行期間令全員的EP慢慢回復（精靈之加護）
戰鬥特性：HP達一成以下時，一定時間內不受技的傷害（精靈之盾）



NARUTA
年齡：22歲
職業：戰士
身高：179cm／B90
W58　H88
興趣：收集？
喜歡類型：擁有純正靈魂的人
通常特性：進入戰鬥時，敵方的防禦力比平常的少（魅惑）
戰鬥特性：HP達一成以下時，一定時間內不受通常攻擊的傷害（靈變換）



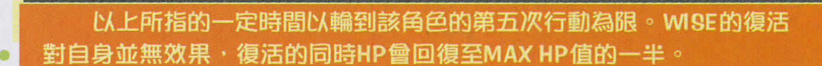
HAMMUNE
年齡：？歲
職業：魔術師
身高：150cm／B71
W48　H77
興趣：研究魔術
喜歡類型：想法有分寸，有決斷力的人
通常特性：全員的魔法防禦力比平常高1.2倍（魔法壁）
戰鬥特性：HP達一成以下時，一定時間內可以使出兩次技（連續魔法）

MAYA
年齡：19歲
職業：戰士
身高：170cm／B87
W57　H86
興趣：無
喜歡類型：不會對人查根究底，平靜的人
通常特性：全員的攻擊必定命中，更易打出會心一擊（精神集中）
戰鬥特性：HP達一成以下時，一定時間內使用技不減EP（狂戰士）

YARM
年齡：20歲
職業：盜賊
身高：176cm／B91
W58　H90
興趣：尋寶
喜歡類型：不會拘泥小事，具包容力的人
通常特性：戰鬥終了後所得金錢增多
戰鬥特性：HP達一成以下時，一定時間內敏捷度變成2.5倍（神速）

WISE
年齡：22歲
職業：魔術師
身高：179cm／B90
W58　H88
興趣：？？？
喜歡類型：能廷身保衛他人的人
通常特性：戰鬥終了後所得經驗值比平時增多1.2倍（豐收）
戰鬥特性：可以為戰鬥不能的同伴作無限次復活（復活）



以上所指的一定時間以輪到該角色的第五次行動為限。WISE的復活對自身並無效果，復活的同時HP會回復至MAX HP值的一半。





綿花仙女COTTON 2

《COTTON》這隻由SUCCESS開發的射擊遊戲相信大家一定不會不認識吧！對了！這遊戲的續篇《綿花仙女COTTON 2》終於推出了，結果是意想不到的出色，如何出色，大家繼續看下去便會知道了。

文：赤目黑龍

STG	綿花仙女COTTON 2	製造商：SUCCESS
	售價：5800日圓	記憶：49
2P	MEM	SEGA SATURN

公主闖的禍・由誰來承擔？

《綿花仙女COTTON 2》的故事內容其實可以說是一個「鬧劇」，話說故事是發生在一個名為「南瓜王國」的地方，這個國家是身處於上集中的「幼絲王國」極遙遠的南方之地，在那裏有一種叫「水柳」的寶物，而「南瓜王國」亦是藉着這種寶物，這個「南瓜王國」的人民才以過着平靜的生活，不過……

一天，「南瓜王國」的頑皮公主「APPLI」私自將國家的寶物「水柳」帶走了，她希望能完成自己的心願，可是，當她在深夜中將「水柳」帶之時，突然一陣非常奇怪的風，就這樣，「APPLI」便和「水柳」一同被吹到城堡之外，當「APPLI」醒來時，她現原來在她手上的「水柳」不見了！！不得了！「失失慌」的APPLI就此開始找尋「水柳」的旅程，就在這時候……





新的系統・新的玩法

大家都非常清楚，《綿花仙女COTTON 2》是一隻不折不扣的射擊遊戲，不過，如果大要家在遊戲之中取得高分數的話，便要依靠另一種的攻擊方法，那便是「指令攻擊」了！在《綿花仙女COTTON 2》之中，便是加入了這一種的攻擊方法，這是在上一集之中沒有的，在這個新的攻擊系統之下，玩者可以不費吹灰之力便將由上或下方出現的敵人消滅，而且還可以得到「高HEAT數」的獎分呢！

究竟甚麼是「高HEAT數」呢？其實非常簡單，在玩者使用指令攻擊時，被擊中的敵人便會被魔法包着，而這「魔法球」所到之處，只要何其他敵人被碰到便會被消滅，而且被魔法球包着，就這樣魔法球一直的接下去，每擊中一敵人便當「1 HEAT」，而且，玩者更可以利用遊戲之中的「捕捉」來帶着魔法球四處走動，否則在一定時間之後，魔法球便會自動消失，這樣，HEAT數亦會停止計算，當然，HEAT數越高，分數亦會相應的上升，利用這種攻擊法除了可以得到高分數之外，亦會出現一些HP補給的「波波」，雖然只是加些少，不過這已是給玩者最大的支持了。



兩個不同的模式

在《綿花仙女COTTON 2》之中，有着「SATURN」和「ARCADE」兩個不同的模式，其實這兩個模式根本沒有甚麼很大的分別，只是在打BOSS時會有所不同而已，例如在「ARCADE MODE」的STAGE 1之中，BOSS本來是拿着兩根棒的，而在「SATURN MODE」之中，BOSS則是拿着兩隻蝙蝠的；又例如在「ARCADE MODE」的STAGE之中，BOSS是冰屬性的，不過在「SATURN MODE」之中則是火屬性的，這些便是兩個模式的最大分別。

（大家要好好的記着，在每一版之後要盡量取多些的「茶杯」，這些是HP的補充，不過如果打掉它們的話便是一般的數而已，亦有可能是增加MP值。）







一頁完全攻略？！









STAGE 2

第二版是在一座古舊的堡之中行，這裏的地形是非常古怪的，首先是在上下也有一些非常隱秘的路，這些不是玩者要行的路，而是敵人出現的位置，玩者要多加留意，另一方面，這版的敵人是以飛行的為主，再加上一些「固定」的敵人，例如是吊在牆上的蜘蛛，這些敵人是會阻礙玩者的路，玩者要將牠們先行剷除。這版的中BOSS是一個大南瓜，這個大南瓜會從頭頂放出大量的敵人，不過只要玩者看準機會，在第一出現時使用指令攻擊，便可以利用連鎖攻擊將牠們一次過消滅了。

至於BOSS方面，是一朵大花，這花的攻擊方法非常多，不過玩者基本上是可以應付自如的，唯獨有一種攻擊玩者是要非常小心的，那便是牠的觸手，記着！觸手的判定只是在尖處，以下的部份全是安全位置，而這BOSS是「冇得捉」的，所以不要花心機了。



STAGE 3

終於也重見天日了，在室內進行了兩版，終於也到了一處在海邊的地方，在這裏玩者要小心在上下兩方的敵人，因為有浮島的存在，所以玩者可以的話最好主攻一線，不要太過貪心。而當進入海中之後，便要小心從後方出現的敵人，雖然玩者很易便會看到，不過可能會因為要應付前方的敵人而疏忽了，小心！而在上下兩方的「炮台」亦要小心，因為射出來的火球速度高，玩者最好用指令攻擊（下方）將牠們消滅。中BOSS是大龍蝦一隻（好味啊！），小心牠的「分體」攻擊，當牠一分體，便要使出指令攻擊，務求要一次過將牠的身體完全消滅，只要牠剩下頭部便不足為懼了。

BOSS方面，是一條巨大的墨魚，在未講對付牠的方法前，玩者先要將牠上下兩個的敵人消滅，這兩個敵人的沒有定的，可能是一般的敵人，又可能是炮台，總之便是先殺之而後快。BOSS的攻擊之中，最要小心便是觸手的攻擊，又是和上一版一樣，只是頭方能對玩者作出傷害，大家好自為之了。



STAGE 4

這一版是在一個大冰洞之中（ARCADE MODE）進行，在這地方之中出現的敵人根本和之前的敵人完全沒有分別，大家也過了，所以也不用多說，而這版最難應付的便是高低的地形，而且有點兒像玩《沙羅曼蛇》一樣，有一些路是要玩者選擇下或上路，選擇錯的話便會「死！」而中BOSS方面則是一條「龍骨」，不要小看這中BOSS，因為牠身體每一個部也可以用來攻擊玩者的，所以又是使用「指令攻擊」的時候，一次過將牠滅吧！

這版的BOSS是一條綠色的龍，在牠的左右手上均有一顆魔法珠，一顆是紅色的，一顆是藍色的，不過攻擊也是發射出擴散彈，此外，亦有一種巨大的火球彈攻擊，不過，這才是最易避的，因為火球雖大，不過速度慢，判定細。而攻擊牠的重點是多用指令攻擊，這樣便可以將牠射出來的怪物消滅，這樣亦可以得到不少的分數呢！



STAHE 5

經過了湖畔，玩者來到另一個村鎮，這裏的敵人非常之多，而且敵人的攻擊非常厲害，再加上地面的炮台眾多，玩者不要飛得那麼快和急，最好先退到較後的位置，這樣是會比較安全的。之後玩者會進入一個森林之中，在森林中玩者要向一個非常深的深谷進發，原來在地下是另一個的城池的所在，在這裏玩者要面對這版的中BOSS，他是一個土偶，玩者要小心在他身邊的藍色小土偶，他們除了會放彈之外，亦會飛出來向玩者攻擊，玩者要看準機會使用指令攻擊。當消滅這中BOSS之後，玩者又要再向下方進發，這時玩者要更加小心，因為在上下兩方均會有敵人出現，玩者最好使用指令攻擊來將他們消滅，這是最安全的。

原來在城池之下是一個溶岩的地獄，這亦是BOSS出現的地方，這BOSS是「ARCADE MODE」的BOSS（「SATURN MODE」的BOSS是冰屬性的），而這火屬性的BOSS的攻擊非常可怕，而且他經常會隱身在溶岩之中，所以玩者要犧牲一下，在他一出現之時便一湧而上，使用魔法攻擊，這樣才是上策，否則在限時之內玩者一定不能將他殺死。



STAGE 6

玩者終於也攻到敵人的城池之前了，在這裏準備招呼玩者的是一些幽靈和一些火球怪物，這些敵人的攻擊力不太強大，不過數量不少，玩者要稍為心一下。進入城堡之後，敵人大致也是以上的兩種，不過卻多了一些在地面的炮台，由於它射出來的火球彈是垂直的，所以是頗為難避過的，玩者要以最快的方法衝過去。進入了中段，敵人的種類多了一種弓箭兵，幸而這種弓箭兵的發箭速度非常慢，玩者基本上是沒有機會中箭的，放心！之後，玩者要小心了，因為一次過要打回以上所有版數的中BOSS，這是非常難過的一關呢！

這版的BOSS是一個巨大的武士，他的弱點是頭部，不過，他的攻擊也極之厲害，首先是頭部射出來的擴散彈，數量不多，可以輕易避過，而化的另一種攻擊便是衝前向玩者直接攻擊，這種攻擊的成功率有百份之七十五，玩者要走到最上方又或者看準機會走到右邊才可以避過。



STAGE 7

這版要對付的敵人只有一個，那便最後BOSS了，其實他的攻擊並不是十分厲害，反而是在他身邊的「一般」敵人最為麻煩，因為牠們不斷的出現，給玩者非常多的阻礙，再加上最後BOSS是會向版深逃避攻擊，所以玩者實際可以攻擊到他時間其實非常少，所以一有機會便要使用魔法攻擊，給他一記重擊，這樣少可以盡快將他打倒。







TEXT BY HAJIME少尉

ARMORED CORE 魅影計劃
傭兵們的新挑戰！

STG 2P MEM LNK PlayStation

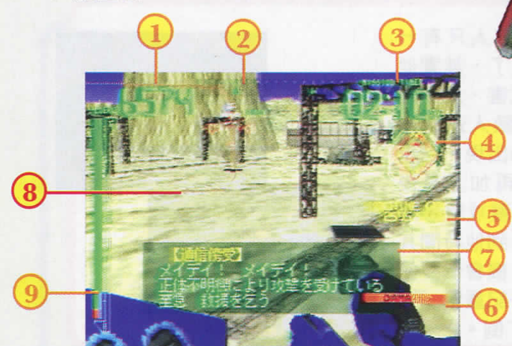
製造商：FROM SOFWARE
售價：$312
備註：對應前作《ARMOR CORE》的記憶檔
容量：CD-ROM
記憶：1~3 BLOCK

操作簡介

	GAME畫面	MAP畫面	MENU畫面
↑	前進	地圖前方回轉	項目選擇
↓	後退	地圖後方回轉	項目選擇
←	左轉	地圖左回轉	項目選擇
→	右轉	地圖右回轉	項目選擇
△	選擇武器	地圖向上移動	ASSEMBLY、SHOP：顯示機體的能力值／CHANGE COLOR：改變色塊／EDIT EMBLEM：挑選顏色
□	發射	地圖向左移動	EDIT EMBLEM：開啟RGB操作BAR
○	左手武器、開門及開啟機關	地圖向右移動	決定
×	噴射器	地圖向下移動	取消／EDIT EMBLEM：開啟選單
L1	左橫移	縮小	工具選擇
L2	向上望	—	選擇調色盤上的顏色
R1	右橫移	放大	工具選擇
R2	向下望	—	選擇調色盤上的顏色
SELECT	暫停	—	EDIT EMBLEM：改變顯示倍率
START	進入MAP畫面	回到GAME畫面	HELP

畫面一覽

1.AP，現在的耐久力。降至零便會被視作任務失敗。
2.方位計
3.任務剩餘時間
4.雷達，同高度之敵人為紅色，位置低於自機呈黃色，高於自機則呈黃色
5.武器資料，使用中為綠色，備用中為黃色，不能使用則呈紅色
6.MESSAGE顯示：《HIT》＝攻擊命中；DAMAGE＝受損；！CHARGING！能量用盡，在充電完畢前所有要消能量的動作皆不能進行；LEAVING AREA＝即將脫離作戰區域，脫離後會被視作任務失敗；ARMOR LOW：AP降至極低水平，隨時有被擊毀的危險
7.通信信息
8.使用中武器的瞄準範圍
9.能量計



MAIN MENU

SYSTEM

進行SAVE及LOAD，設定及回到標題畫面。



MISSION

根據委託執行任務，選擇出擊後會進入GAME畫面



SHOP

進行零件買賣。

MAIL

閱讀電子郵件。

GARAGE

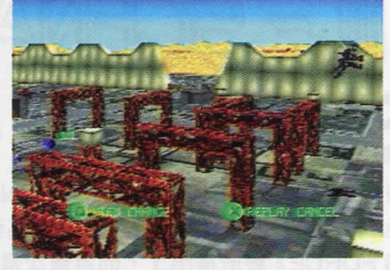
進行機體整備，塗裝及個人徽章的製作。

ARENA

以首位為目標，和其他傭兵(RAVEN)進行對戰。勝出可得到獎金，也有的會送上買不到的特別零件。不過已擊敗過的對手再打勝也不會得到獎金。

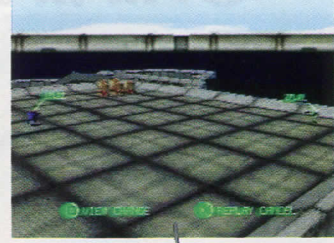
REPLAY

這次新增了在對戰VS或是ARENA結束時可看回重播畫面，而且是可以轉變視點的，不論是對手還是鳥瞰都可以。不過可惜的是無法將之記錄在記憶咭上，而且是有錄影時間的限制。



新增對戰專用場地





故事模式任務資料

REQUEST	REWARD	目標
潛入AMBER CROWN	32000C	潛入，破壞電腦系統
強行索敵	33000C	在三分鐘內儘量破壞敵方警備機體及物資
救出	35000C	救出指定人物，必須破壞三台護送車的其中兩台，保留中央的一台
侵入研究設施	34000C	破壞敵方發電裝置，趁機救出人質，救出後利用運輸機逃走
阻止運入物質	36000C	將運輸車全數阻截及擊毀
搜索地下迷宮	32000C	搜索並破壞研究資料
突入演習場	33000C	全滅敵方勢力
攻擊接收設施	31000C	消滅敵部隊，但須確保有關設施完好，被毀會被追討修理費
突襲敵方集結中部隊	32000C	消滅敵方集結中之武裝部隊
重要人物捕獲行動	40000C	兵分兩路潛入兵器試驗場，因有防空雷達，不能跳躍
阻止奪還重要人物	41000C	保護重要人物，阻止敵方將之救走
襲擊敵本部設施	35000C	潛入，強奪《魅影計劃》詳細資料，並將其罪行公諸於世；有中途補給。
對決	50000C	殘敵掃討
迎擊殘党	33000C	消滅敵方殘党
爆破敵秘密基地	34000C	潛入敵方基地並裝置計時炸彈，時限2分鐘
搜索殘餘設施	45000C	搜索並摧毀《魅影》完全型
最終決戰	—	和《魅影》作一對一決戰



新增零件資料

零件名	種類	解說
HD-G780	頭	雷達等裝備充實但主電腦性能極差，會聽不到三石琴乃的聲音（！？）
XXA · SO	身體	AP低但積載量高，且強化零件掛接點數量極多
LN-2KZ · SP	腳	積載量、速度高但AP低
AW-DC/2	手臂	攻擊力高的武裝型手臂，但子彈費用高，只宜用於ARENA或對戰時
GBX-TL	能源發電機（引擎）	容量及輸出功率高但重量也高
GBX-XL	能源發電機（引擎）	GBX-TL的強化版，但重量亦更高
B-HP25	噴射器	出力、高度和加速力低，但消耗少，可增長滯空時間
FBMB · 18X	FCS（火控電腦）	能同時鎖定6個目標，範圍廣且鎖定需時極短
RATOR	FCS（火控電腦）	只能同時鎖定2個目標，但射程極長，適合長距離戰AC及狙擊手
WM · AT	肩用武器	以達9830的最強攻擊力自誇的導彈，但彈數極少且費用高
WM · TO100	肩用武器	攻擊力一般，但擁有導彈類中最高藏彈數
WM · SMSS24	肩用武器	垂直發射型新式導彈，可越過障礙物攻擊敵人
M118 · TD	肩用武器	後備彈倉，能增加所有彈數上限50%
WC-SPGUN	肩用武器	同時射出7發的電磁砲，但一發攻擊力低
WC · IR24	肩用武器	榴彈發射器的輕量版，三連裝激光砲，屬能量型兵器
RZ · Fw2	雷達	索敵範圍廣，且附有導彈顯示的最高級外置式雷達
WG · RFM118	手提武器	最初持有的策福槍的連射版本，攻擊力稍高，裝彈數高，可在早期買入
WG · XFwPPK	手提武器	WG · 1 · KARASAWA（通稱陽電子砲）的改良型，彈數較多的光學兵器
WG · HG1	手提武器	最上級的手槍（HANDGUN），但比起其它武器仍力有不逮
WGPB26	手提武器	手提式榴彈砲，攻擊力是手提武器之冠，但弱點是只有15發
WG · Finger	手提武器	攻擊範圍廣，接近戰近乎無敵的超兵器（黃昏日：西～檸Finger~~），登上ARENA首位時的獎品
SP · Dehf	OPTION	令能量消耗減半的強化零件，必買之物。但需要用5個掛接點才能裝上



SHINING FORCE III ~ SCENARIO 1



王都之巨神 ~

如果大家是一直有支持着SEGA的遊戲的話，對《SHINING FORCE》這個遊戲名字一定不會感到陌生，在1992年和1993年分別已推出了其同名遊戲的第一和二集，相隔了4年，第三集的《SHINING FORCE》終於推出了，而且這次是以3個SCENARIO來貫通整個遊戲，這可以說是一個大膽的嘗試。



遊戲系統

《SHINING FORCE III~SCENARIO 1 王都之巨神~》是一隻SRPG遊戲，至於其故事方面，和其他同類的遊戲沒有太大分別，而今次的主角名叫「辛比奧斯」(シンビオス)，現在的他只是一個年青的劍士，故事當然是講述主角如何對抗叛軍……不過，在表面的事實之中當然是另有內文的，這便要玩者自己去尋找出來了。

遊戲一開始，玩者會見到一個老人和一隻妖精，他們並非遊戲之中的人物，玩者在這裏只要輸入主角(自己喜歡)的名字，然後便會正式開始遊戲了，遊戲開始的地方便是「海上都市沙拉班度」(海上都市サラバンド)……

在遊戲之中玩者是要在不同的都市之中行動，而在都市之中，玩者會見非常多的東西和人物，玩者必須在都市之中和不同的人物談話，這樣便可以得到非常重要的情報，而且像玩RPG遊戲一樣，在都市之中，玩者可以進入不同的屋舍之中，在這些屋舍之中，能會有寶箱的存在，就算沒有寶箱，也會有一些物儲物櫃，在這些地方玩者是可以找到一些道具或金錢的，請各位千萬要小心一點。

而至於遊戲的存取方面，便要靠在都市之中的「教會」了，如果玩要停止遊戲又或是要將先前的旅程記錄下來的話，便一定要到教會，在教會之中，玩者除了可以記錄遊戲之外，亦可以使在戰鬥之中戰死(應該是戰鬥不能/ HP＝0)的同伴復活(這樣做是要用錢的)；此外，如果同伴中了敵人的魔法，亦可以在教會之中得到治療；最後，亦是最重要的，便是遊戲之中的「轉職」系統，每當玩者或同伴的LEVEL達到10(20或30，如此類推)之後，便可以到教會之中轉職了，在轉職之後，人物便可以使用更強大的武器。

在《SHINING FORCE III~SCENARIO 1 王都之巨神~》之中，玩者總共會有11位同伴的，這些同伴有的是在都市之中遇上的，有些則是要在戰鬥進行之中才會遇上的，所以者要小心這些人物的出現，尤其是在戰鬥之中出現的同伴，通當這些人物在開始時是NPC(自動人物)，一定要玩者或其他同伴上前和他談話後才正式入隊，不過如果在談話前便被殺的話便……





戰鬥系統

在《SHINING FORCE III~SCENARIO 1 王都之巨神~》之中，除了一般的EVENT及在都市之中的行動之外，便全是戰鬥的時間，而且在遊戲之中的戰鬥基本上是主宰了玩者的命運，所以是只許成功不許失敗的。戰鬥方面是在一個廣大的版圖之上進行的，玩者必須順次序的移動自己的同伴，而在戰鬥之中，不同的人物可以使不同的攻擊，攻擊方面可分為兩類，其一是物攻擊，這亦即是使用武器攻擊，另一種則是使用魔法，兩者雖然是不同的攻擊方法，不過是哪種也好，在完成攻擊之後也可以得到一定的經驗值，就算玩者是使用補助魔法，也會有經驗值。



在戰鬥之中，玩者可能會受到敵人的攻擊又或是因為中了魔法而使身體產生一定的變化，這時便一定要使用魔法或道具，否則可能會為其他同伴帶來一定的危險，以下便是遊戲之中會出現的特殊狀態：







異常狀態一覽

種類	行動	備註
睡眠	不可	——
麻木 (マヒ)	可	有1/ 2機會不能移動
毒	可	每回合扣HP
混亂	不可	敵我不分地攻擊
魅了	不可	完全成為敵人
凍結	不可 (除移動外，其他動作可以進行)	1回合後自動回復
狂亂	不可	會攻擊接近他的人物 (不分敵我)
呪い	可	有機會變成麻木和扣HP
戰鬥不能	不可	戰鬥完結之後可到教會回復





在一些戰場之上，是會有隱藏地點的，玩者要小心的找出來，不過，在另一些的戰場之中，是有必要讓一些隊員進入另一個的戰場之中作戰，不過玩者可以放心，因為玩者依然是要依次序來操縱各人物作戰的，最重要是戰力的分散，這是玩者最要小心的，如果分配不當，隨時會有全軍覆沒之危。

另一點玩者一定要留意的便是同伴們的關係，這便是遊戲之中最重要的支援較果，當戰鬥進行之時，同伴們之間的互相支持會使他們的關係變得好，每當這些有好關係（在遊戲之中是稱為「友情關係」）的同伴站在一起時，在他們頭上便會出現「盾」和「劍」的記號，這便是他們在這種關係之下所得到的支援較果，支援越多，他們的關係便會越益增長，而支援較果便會越大。

道具和武器的使用

在遊戲進行之中，玩者要使用道具的機會其實不多，大多要使用道具的時候便是戰鬥之時，不過，玩者要小心一點，因為在遊戲之中，每個人物最多也只可以攜帶4件的道具，和裝備一件武器，武器方面是不成問題的，最大的問題是出於道具方面，因為只能攜帶4件，所以要非常小心道具的數量，首先，在遊戲之中最大會使用的道具便是可以補HP的「藥草」和解毒的「消毒草」，不過，在道具欄之中，除了補助的道具之外，亦包括了腕輪等的防具在內，所以如果帶備了這些道具的話，可以帶備的藥草便會更加少，至於如何分配便要由玩者自己決定了，因為採取不同的戰法，要帶備的物資也是不同的。

至於武器方面，大家可能會以為只要將敵人擊倒使用甚麼武器也沒有關係，這樣想便大錯特錯了，雖然用任何武器真是可以將敵人消滅，但是大家有沒有想過用最小的力量打倒最大的敵人呢？這便是遊戲之中「武器相性」的入了，在遊戲之中的武器大致上可以分為7類，分別是「劍」、「槍」、「斧」、「弓」、「破魔」、「神聖」、「魔獸」，這些武器各有特性，如果能掌握到其特性而加以剋制的話，便能以最小的時間取勝了。以下便是遊戲中的武器相性：



武器相性表

武器	相性
劍相性	有利：斧 不利：槍
槍相性	有利：劍 不利：斧
斧相性	有利：槍 不利：劍
弓相性	有利：飛行敵人 不利：——
破魔相性	有利：石巨人及魔法使 不利：——
神聖相性	有利：殭屍及黑暗之物 不利：——
魔獸相性	有利：龍之類的魔獸 不利：——

基本操作方法

按扭	一般時候的機能	戰鬥時之特別功用
方向掣	移動浮標	——
A	表示指令、決定	在非移狀態下調查各人物（包括敵人）的狀態
B	DASH	轉換移動狀態及非移動狀態
C	除非前方有任何的特殊地點、說話、調查之外，功能與A掣相同	在非移動狀態之下調查各人物（包括敵人）的移動範圍及攻擊範圍
X	視點轉換（3階段）	——
Y	視點 RESET（上方為北面）	——
Z	開關道具、魔法說明視窗	順次序移到同伴之上
L	視點左移	——
R	視點右移	——
START	喚出設定畫面	喚出設定畫面

第一章 海上都市沙拉班度之惡夢（海上都市サラバンドの悪夢）

這是遊戲的起點，這沙拉班度是一個沿海都市，而主角在 的主要目的便是要保護國王進行和平會議，不過，非常不幸地，國被判亂軍捉走了，為了要救回國王，主角一行人便四出調查，在調查途中，在寄舍宿附近突然發生爆炸，正當眾人要回到寄舍宿之際，突然受到數名「幪面異教僧」襲擊，這便是主角在遊戲之中的第一場戰鬥，雖然敵人只有4人而已，不過絕對不可以輕視他們。完成這場戰鬥之後，眾人發現他們一直信任的代理國王（他亦是眾人的軍師）「比力多利姆」（ベネトレイム）竟然………













幻世虛構 精靈機導彈 ~ELEMENTAL GEARBOLT~

OFFICIAL PRODUCT

STG 2P MEM
製造商：SCE 價格：$358 發售日：發售中（12月11日）
容量：CD-ROM 記憶：1-BLOCK 對應HYPER BLASTER、GUNCON
PlayStation

TEXT：KOTARO

操作方法

GUNCON	
A掣	SHOOT CHANGE 聖銃形態改變
B掣	START 開始、遊戲中暫停及 OPTION 畫面中決定之項目
TRIGGER 扳機	SHOOT射擊及OPTION畫面中選擇之項目
AB 掣同按	SOFT RESET 重新開始
HYPER BLASTER	
特殊掣	SHOOT CHANGE聖銃形態改變
START 掣	START 開始、遊戲中暫停及 OPTION 畫面中決定之項目
TRIGGER 扳機	SHOOT射擊及OPTION畫面中選擇之項目
START 掣特殊掣同按	SOFT RESET 重新開始
CONTROLLER	
方向鍵	游標之移動
START 掣	START 開始、遊戲中暫停及決定項目
□、○掣	SHOOT射擊及OPTION畫面中決定之項目
×掣	SHOOT CHANGE 聖銃形態改變及 OPTION 畫面中取消之項目

遊戲特點

COMBO SYSEM

遊戲以擊倒SCENE中的各種敵人，爭取分數為最終目的，然而遊戲設置COMBO SYSTEM的系統，以COMBO數越多得分越高為藍本，只要連續擊倒敵人取得ITEM，便能令得分倍率上昇。



BASAKU SYSTEM

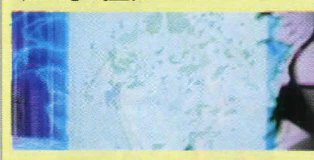
達成遊戲中的特定條件，便能進入稱之為「BASAKU」的狀態。於此狀態中一定時間內，玩者能無視一切的攻擊損害，而射擊的攻擊力亦會達至最大值，經過消失後則會回復通常狀態。



登場人物

PLAYER 1～妮露～(ネル)

取得聖銃系統的殘餘記錄，被捲入計劃「NET」之中，在無意識的情況之下操縱「NET」的聖銃。

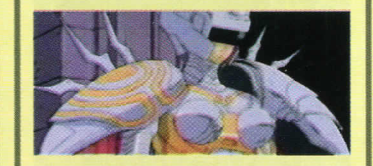






PLAYER 2～思娜～(シーナ)

與其姊共同取得聖銃系統的少女，雖然和妮露外表形態相異，但本體性能不變，全身置聖靈回路，因此擁有最高級數戰鬥力的戰鬥機械。





碧魯卡爾(ベルカイン)

主人公敵對的一方，弒父二世國王與母，手握王國的實權，然而在精靈機導彈事件中，為他的王國執行任務。



伊亞魯（イアル）

全力輔助碧魯卡爾，乃碧魯卡爾的同父異兄弟，然則因並持有王位繼承權，而不能成為三世國王。



渣布告魯國王二世(ジャブグールII世国王)

擁有無上的權力，表現人類醜惡一面的典型利己主義者，成為碧魯卡爾的反面教材。



TAGAMI

OPENING MOIVE中登場的謎之旅人，是唯一知悉百年前精靈機導彈事件真相的人物。





武器

聖銃共分為三種形態，以活用其不同的性能擊破敵人，此外武器之攻擊力亦會因玩者的LEVEL而相對提昇。



炎鳳

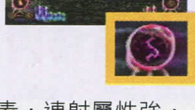
炎之元素，破壞屬性強，攻擊、貫通能力高，不能作連射，適合任何人仕使用標準型武器。



雷虎

雷之元素，追踪屬性強，對於一定射程距離內的物體持有自動追踪反應，一回扳機作複數彈發射。





水蛇

水之元素，連射屬性強，一回扳機能作數發彈自動連射COMBO狙擊，較適用於取得BONUS之武器。



ITEM

封印

封印擊破後能解放出妖精，各SCENE CLEAR時作為BONUS SCORE的評分標準，而取得全SCENE的妖精更能額外追加PERFECT BONUS。



■妖精

ITEM BALL

擊破後會出現COIN和PORTION，只要將其擊中便能取得。

COIN

一個ITEM BOX中持有複數的BONUS ITEM，共分銀幣和金幣兩種，銀幣為5000分，而金幣則為3000分。



■銀幣



■金幣

PORTION

回復玩者體力的ITEM，共分為大細兩種，細的最大回復值為25％，而大的最大值回復則為50％。



■細PORTION



■大PORTION

TRADE OFF

各LEVEL必要經驗值

LEVEL	經驗值	體力
1	0	280
2	50000Exp	320
3	120000Exp	360
4	300000Exp	400
5	520000Exp	440
6	820000Exp	470
7	1170000Exp	500
8	1570000Exp	530
9	2000000Exp	560
10	2500000Exp	590
11	3000000Exp	620
12	3500000Exp	650
13	4000000Exp	670
14	4500000Exp	680
15	5000000Exp	690
16	6000000Exp	700

NAME ENTRY AND RANKING

各稱號必要得分

稱號	得分
精靈新人	一萬分
精靈戰士	六十萬分
精靈騎士	一百二十萬分
精靈男爵	一百八十萬分
精靈子爵	二百四十萬分
精靈伯爵	三百萬分
精靈選帝候	三百八十萬分
精靈公爵	四百六十萬分
精靈王子	五百六十萬分
精靈王	七百萬分
精靈皇帝	一千萬分
精靈傳説	一千四百萬分
精靈神	二千萬分

STAGE介紹

SCENE 1 宗教都市～悲傷天使之降臨～

妮露與思娜之聖銃寄生的都市，她們從聖銃的舊記憶中，向着王子的居所王宮進發，於建築山上的都市裏，與守備隊作交戰。

SCENE 2 森・湖～安息着龍之湖～

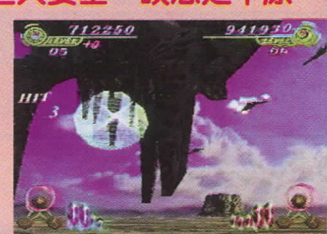
穿過優美的森林，向着王國的生體實驗設施之湖進擊，這裏有着於湖上飛行的EBI龍蝦凶群而出。

SCENE 3 洞窟～不詳之母的洞窟～

在巨大洞窟裏，有着埋藏以往居住於此的民族人們之遺跡，利用聖銃破壞起伏不定的地下洞窟中，無數來襲的敵人。

SCENE 4 砂漠・巨大要塞～嘆息之平原～

一大片豐綠的土地，現在已變成稱為「嘆息之平原」的沙漠，遇上聖銃大規模演習中的王立軍警察國境警備隊。



SCENE 5 空中都市～滅絕王宮～

設置精靈回路，存在懸浮於空中無數的王國都市，從嘆息之平原的上空以聖銃前進。



SCENE 6 王宮・地下遺跡～因而致死～

王宮的所在地，向着聖銃的最下層地下遺跡進發，進入白熱化的戰鬥，亦是最後決戰的開始。









電車GO！完全電車手冊(家用版)

見習司機：HAJIME少尉
協力：山寺良牙助教



完全電車手冊 序

電車和電器化火車相信對大家來說不是陌生的東西，但有沒有想過能親自駕駛這些日常交通工具？在這隻遊戲中出現的雖然都是日本的電車，但其實操作上是差不多的，不妨在家中體驗一下駕駛電車和電器化火車的樂趣吧！

完全電車手冊 其之一 電車操作指引

——	兩手操作（基本）	單手操作（簡易）
↑	加速 LEVEL DOWN（切、1~5級）	制動力增加／加速 LEVEL DOWN
↓	加速 LEVEL UP	減少制動力／加速 LEVEL UP
△鍵	緊急制動	緊急制動
○鍵	響號	響號
□鍵	增加制動力（解除、1~8級、緊急制動）	——
×鍵	減少制動力	——
L1 鍵	——	立即停止加速（切）
START	暫停／開始遊戲／略過 DEMO 畫面	暫停／開始遊戲／略過 DEMO 畫面

專用「電車 GO！控制器」

——	遊戲中	選擇 OPTION 時
加速控桿	切、1~5級等6級	上下選項
制動器	解除、1~8級、緊急制動等10級	——
C 鍵	響號	決定
B 鍵	取消／回到前畫面	
A 鍵	設定選擇任務	
START	暫停	暫停／開始遊戲／略過DEMO畫面

完全電車手冊 其之二 業務內容簡介



入門模式（入門モード）
可在此學習最基本的列車行走及停車方法，建議初玩者先進入這模式



業務用模式（業務用モード）
業務用版的忠實移植模式，有經驗者、職業司機先生（？）請進入此模式開始遊戲。



LOAD／SAVE（ロード／セーブ）
進行記憶及儲存



遊戲設定（ゲーム設定）
更改按鍵配置，遊戲難易度和各種環境設定



相薄模式ALBUM（アルバム）
可看到各電車的照片及影像片段



贈品（おまけ）
可進行音效測試，亦可試玩附送的「SIDE BY SIDE Special體驗版」







完全電車手冊 其之四 行車步驟概述

步驟1 當車門全部關上後，車內信號燈便會亮起，可解除制動器，並以加速器加速。在信號燈亮前起嚴禁開車。



出發

加速～滑行

步驟2 當加速到適當速度後，關上加速器（切），讓列車以均速滑行。速度過高時以制動器調整（為乘客着想，非必要時請勿作緊急制動）。期間應遵從勾配、信號及標識指示調整速度。

評價

減速～制動

步驟4 當在站內停車後便會根據閣下之表現作出評價，並以之作為對「持有時間」的增減，當被扣至零便GAMEOVER。





步驟3 接近車站時開始以制動器減速，注意不能急煞車及飛站，必須在指定位置停車，並須依時到站。

完全電車手冊 其之三 駕駛席及錶版概述

1.下一站的到達時間	到達下一站並停止時的目標時間
2現在時間	現在的時間
3.持有時間	到零時便GAMEOVER
4.速度計	現在列車的速度
5.距離計	列車現時所在地到停止位置的距離
6.行走區域	出發車站和下一站
7.加速計（兩手操作型）	顯示加速LEVEL。有「切」（即關上加速器）、1~5級加速度等6級
8.制動計（兩手操作型）	顯示制動力級數。有解除、1~8級、緊急制動等10級
9. 單手操作計	.加速及制動力混合計，表示加速及制動力級數，加速LEVEL5級+「切」（即關上加速器）+制動9級

*速度計及距離計可在"ゲーム設定"中更改顯示方式

完全電車手冊 其之五 工作守則及指引

誤點

持有時間減少：每遲一秒減一秒

作為電車司機，有責任在指定時間內將乘客送到指定地方。在這裏每超過指定時間一秒，即會從「持有時間」中減少1秒。



站內超速

持有時間減少：每超過1km/h減一秒

為安全起見，每一車站均有時速限制，若然超過便會從「持有時間」中減超速km/h×秒；假定時速限制75km，時速為80km的話「持有時間」便會被減5秒



飛站

持有時間減少：每超過指定位置1m減二秒

若不能在指定位置停車便會被視為飛站，每超過指定位置1m「持有時間」將被減二秒



無視開車信號、警笛信號及響號過多

持有時間減少：每次減5秒

不遵從開車信號、過多無謂的響號（一局內超過30次）會對乘客及沿線民居造成滋擾，因此每犯一次會被減5秒。注意正確的響號不但不會被計算在內，且會有獎分（增加「持有時間」）。



站內再加速、信號燈亮前開車

持有時間減少：減10秒，後者只在上級時計算

在進入站內（月台範圍）再加速及在車內信號燈亮前開車都是嚴禁的（初級時信號燈亮前開車並不會減少持有時間），因此需減「持有時間」10秒。



急煞車

持有時間減少：初級10秒，上級15秒

車速高於23km/h時將制動器推至「緊急制動」便會被視作急煞車。由於突如其來的急煞車會對乘客造成不便及危險，故會減10秒「持有時間」（初級時，上級減15秒）；在低速及停止信號要求緊急制動時則不在此限。



無視速度限制

持有時間減少：初級10秒，上級20秒

當接近前車時會有速度限制信號（包括低速予告信號）出現，必須確實遵守其指示減速，否則會被罰減「持有時間」10秒（初級）／20秒（上級）。



開發中ROM到手！系統複習

TEXT BY HAJIME少尉

由攻擊型到心技型的變化！









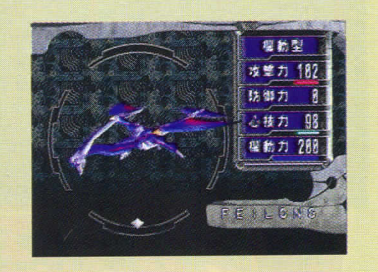


由防禦型到機動型的變化！









RPG　MEM

製造商：SEGA　發售日：1998年1月29日
容量：4CD-ROM　售價：6800日圓

SEGA SATURN

LCS（LOCK-ON SIMULATION SYSTEM）系統補充



ACCESS

通常於SAVE POINT時出現，但亦會出現於迷宮中表示特定文字信息。



BREAK 破壞

大約相等於一般RPG「開寶箱」的功能，此外還能用作破壞一些特定的物件。要注意的是故事中可能出現一些無法破壞的BREAK LOCK-ON MARK物件，需到成長至一定程度之後才能破壞。



CAUTION 注意

引發各種EVENT事件的關鍵。它的效果有很多，包括拯救流沙中的大沙蟲幼體，啟動開關、升降機、移動特定的物件等等。

在街中的LCS



■近距離時的NEAR＝交談及調查



■遠距離時的FAR＝可進行偷聽、觀察等行動



＊全部為開發中畫面，另有資料刊載於第53及62期







龍的成長

在《AZEL》中，玩者的騎龍能透過下列三種方法改變能力值與外觀。

MODLE CHANGE

和經驗值、LEVEL沒有關係，純粹由擊敗特定BOSS及EVENT產生，例：開始時玩者的龍為「素體」，沒有變形能力，但擊敗BOSS HAIGA之後，便會自行進化為MODLE1，可自由改變形態，而誘導激光和總合能力亦大幅強化了。

LEVEL UP

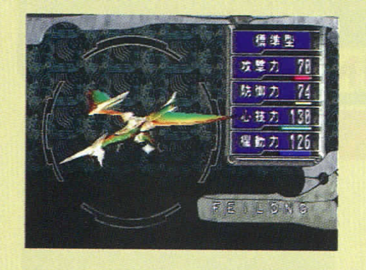
和傳統RPG同樣，可透過戰鬥賺取經驗值，提升等級。升級後最大HP、最大BP及各能力都能隨之提升，但各能力不能超過上限；而能力值上限、特殊技能的學習等只有在MODLE CHANGE時才會提升。



TYPE SELECT

《AZEL》最突出的系統之一，玩者可隨時(如在戰鬥中則須消費1行動GAUGE)自由改變龍的能力值以應付不同的敵人，而龍的外形亦會隨之改變。

攻擊力	影響標準攻擊力及攻擊範圍
防禦力	影響標準防禦力
機動力	影響戰鬥時的行動GAUGE
心技力	影響BERSERK攻擊的效果







畫面介紹

1.指令欄
2.HP生命值
3.BP BERSERK POWER
4.相對位置雷達
5.行動ENEGRY GAUGE
6.現在狀態
7.文字信息
8.自機





操作法

——	平時	飛行時	戰鬥中
方向鍵	移動、選擇指令	上下移動及左右轉向	移動、選擇指令
A鍵	LOCK-ON、決定	LOCK-ON、決定	以手槍攻擊、決定
B鍵	跑、取消	前進、取消	使用誘導激光
C鍵	LOCK-ON、決定	LOCK-ON、決定	開啟指令欄、決定
X鍵	——	——	——
Y鍵	視點	地圖畫面	——
Z鍵	——	NAVIGATION	——
L鍵	向左望	ACTION-A	——
R鍵	向右望	ACTION-B	——
START	開啟副選單	開啟指令欄	





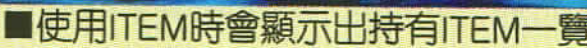






■使用誘導激光時畫面像以前的射擊版本般





■使用ITEM時會顯示出持有ITEM一覽表



■想當於「魔法」、「必殺技」的特殊攻擊「BERSERK」



■可選擇不同的手槍





AEROGAUGE

近未來 URBAN RACING

2063年，由世界最大的賽車營運機構IFA（自動車國際連盟）主辦的賽事「GROUND 5000」、「GROUND 8000」，和一向被視為賽車界最高峰的「MASTER FORMULA」，乃人所共知的賽事分類。除此之外，新加入的級別SKYSTEP（SS CLASS），是使用安裝了生化反應器令其能作空中滑行的AERO-MACHINE所作的賽事。2065年，別名「F-MAr」的「MASTER FORMULA」，令世人再度陷入賽車熱潮的狂熱狀態。

製造商：ASCII　售價：7900日圓　發售日：97年12月19日　容量：64M

RAC　MEM　NINTENDO 64

時代背景

時為2065年，大陸的諸國得到真正的統一。亞洲各部，當時各地間的隔閡已經消除，文化、技術等的交流已經是最自然不過的事了。在這個時代背景所開發的其中一種技術就是被俗稱為反重力控制裝置的生化反應器。

關於 AERO-MACHINE 的定義

簡言之，就是裝嵌了一部或以上反應器，能在空中浮起來而沒有車輪的「車」。為了得到行走、迴旋的動力，配備其他裝置是必須的。基本上外觀是很像一部汽車，但內部的機械構造卻運用了飛行技術的原理。實際開發還是未及完美，因此AERO-MACHINE的維修、調整費用都比屹今的賽車高昂得多。

最近關於AERO-MACHINE技術的基本理念得到確立，從今起沿着這條路向，次世代的機種看來將會面世。但是在這個AERO-MACHINE的進化過程中，各廠商和企業為了跟其他市面的機械有所差別，便興起開發一些搭載了原創的最新銳系統、組元的AERO-MACHINE。

關於賽道

SS CLASS賽事中的ASIA CHAMPIONSHIP，是以亞洲地區為主的既存錦標賽。但是，參加這項賽事的企業遍及世界各地，可見這種賽事其實是備受注目的。賽道中的CHINOISPOLIS是最能考驗AERO-MACHINE能否發揮全面高機動性的SKYSTEP賽道。

cs00 TAG-LAG

TAG-LAG以現在建設中的SKYSTEP專用賽道為雛形而誕生。為此場中加設了二個筒狀的擺設。為了尊重主辦方面的意向，TAG-LAG本來就是用以採集參加隊伍的數據和讓他們練習，現在就升格為正式會場，實質上已經成為SKY CATEGORY第一條專用賽道。



cs02 比堅尼之島

為讓AERO-MACHINE進行比賽的，以TUBE COURSE為中心的賽道。興建TUBE一類巨大設施，建於海上的話會比建於陸上更能壓抑成本，比堅尼島確是一個理想的地方。

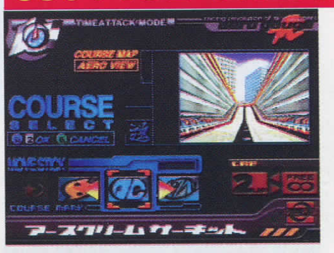


cs03 CHINOISPOLIS

香港回歸後，以英國為首的西歐大國為了開拓新的自由貿易據點，投資了龐大的資金在上海的海上，興建了人工島。人工島上的都市被稱為CHINOISPOLIS。CHINOISPOLIS計劃以觀光和貿易作為主要工業，不過建設方面要花上19年時間。感覺上比起急速發展的沖繩還落後，今次的ASIA CHAMPIONSHIP，的確會為這個城市帶來新的觀光資源，更令她的知名度得以提升，影響所及的經濟利益可想而知。不過主辦單位方面卻渴望這是一個類似F-1中摩洛哥的都市賽道，為了達到這個目的，CHINOISPOLIS的市民就要好好忍讓了。



cs01 ICE-CREAM CIRCUIT



福岡縣福岡市的既存都市賽道。福岡市在空路和海路兩方面都已經跟沖繩、布薩、上海、台北、香港這些亞洲經濟都市連結起來，擔當運輸的中途站角色，而且自古以來其重工業都頗為興盛，在日本她將會成為僅次於東京、大阪、沖繩的大都市。以今次的ASIA CHAMPIONSHIP來說，ICE-CREAM CIRCUIT並不算一條高難度的賽道。賽道的一部份是特製的半管狀設施，而且直至之後的跑道部分都是以直線連貫的一般賽道，LAYOUT方面下了很大的改造工夫。

「賽車」解說

lwc-005x PLAG／INTERCEPTER



PLAG（紡績），是以香港為據點，在亞洲區備受注目的企業，她就是INTERCEPTER的贊助商。INTERCEPTER配備高出力的引擎，而機體的平衡性能良好，其操控性的簡易即使是初次試乘的TEST DRIVER都能做出不錯的紀錄。車身強調了「LIGHT WEIGHT CORE」（lwc）所表現的輕量化，另外005x表示這是第五台的試作機。裝配中的推進組件係BILL GLASS社製作的高出力引擎。車身的用色主要跟PLAG會社的IMAGE COLOUR相符。

車手
龍一／國籍：日本／23歲／男性

前職業拳手，羽量級的冠軍。動態視力卓越，面部未曾被對手擊中過。以22歲之齡就已經成為優勝者，他對拳擊繼而感到厭倦，轉而參加GROUND 8000級別的賽事。GROUND 8000優勝後他決定昇格上MASTER FORMULA，其後為了跟某位對手較量，決意乘上INTERCEPTER，成為SS級別的賽車手。

ww-9R IMUYA射武屋／ZERO（GROOVE RIDER）

京都的企業，射武屋所贊助的機體。特徵是為了使機體的機動性大幅提高，車體由汽車底盤起都經過重新設計，實用的車尾底翼亦是一大特徵。機體代號（ww）正是代表了這兩塊大翼。GROOVE RIDER和ZERO跟工作員初次體驗的高機動性有關。車身用色與由射武屋發售的清涼健康飲品「POWER JUNGLE」的設計相符。





車手
射武信濃／17歲／女性

射武屋社長射武功的獨生女。母親是有名的超級名模。信濃本身是日本人和白俄羅斯人的混血兒，窈窱的美人，行動派。自幼即跟母親到世界各地遊歷，能講流利的七國語言（普通話、法語、阿拉伯語、SWAHILI語、西班牙語、英語、蒙古語）反而日語就不甚精通。最初射武功極力反對她成為車手，她只好跟PLAG定下合約。後來射武功輸給她的頑固，才讓她當射武屋的車手。AERO-MACHINE開發隊伍向來要求「操縱性能世界第一」，而視風險為理所當然的事。社長卻對開發隊伍發出「不要殺死我女兒」的嚴令。

at-g02 ZMART／GUEZZPECS



以德國為本而又在亞洲大展拳腳的新進企業烈奇（リンケージ）。她是GUEZZPECS的贊助商，而GUEZZPECS本身是非常堅固的機體。它配備了兩枚反應器，其實車身的設計是由德國的重機製造商擔任的。烈奇早已在搭載了反應器的土地建設車輛中吸收了寶貴的經驗，而有心在SKYSTEP中的軍用卡車級別的可能性做試驗。



車手
當樂茜（ドロッセル•ジュンゲル）／國籍：德國／23歲／女性

在這個SS CLASS的摸索階段，機械的性能和形態本身都有不少疑問，而車手的獲得亦是一大課題。烈奇為了SS CLASS的規制而獨自研究，這是車手的育成。那並非將其他隊伍中有實力的車手招入我隊，而是設立內部的專門教育機構去培育車手和機械工程師，當樂茜正是這教育機構的第一期學生。機構的最大目標是要學員跟機體共同成長。蓄長髮的當樂茜，她的冷靜似乎能洞察所有事物，從她的外表根本看不出她是一名車手，以心理學專家的身分去研究人類在極限狀態時期的心理。

BBQ-03a OCURU WORD／METEOR

在衛星和宇宙開發上有着領導地位的OCURU WORD是METEOR的贊助商。OCURU WORD為了進軍SS CLASS而跟GROUND 8000的老練隊伍BBQ攜手合作，共同開發METEOR。外形是BBQ在GROUND 8000中使用的賽車，但內裡搭載的引擎卻是OCURU WORD運用太空科技所研製而成，在高速域中得以進一步伸延。車身採用陶質新素材，兼顧賽車的輕量化和耐久性，車身用上白色的基調，加上紫色和橙色的BBQ TEAM COLOUR。





車手
偉•波列（ウィル•ボニー）／國籍：美國／26歲／男性

原太空穿梭機船員。他在精神和肉體上都能忍受脱離大氣圈時產生的衝擊。

rst-18 DAIKOU（大幸）／HUSAHA（房葉）

大幸以軍事開發而馳名，大幸跟其他隊伍不同，莫説GROUND 5000，連其他比較像樣的賽事都未參加過，因此有一説是大幸有意宣傳本身的技術而參賽。HUSAHA是大幸注入長年研究的技術而誕生的車體。車體前面裝有兩枚能與戰鬥機齊名的噴射引擎和冷卻用的散熱器，後方左右兩片TURNWING是HUSAHA的最大特徵。黑色的車身有很大的壓迫感。





車手
國籍：巴西／男性

身裁高佻的黑人，除了知道他是現役巴西空軍機師外，其他一切未明，包括名字、年齡。

新 GAME



TEXT：KOTARO

ACT	製造商：JAPAN SUPPLY SYSTEM 發售日：發售中（12月12日） 價格：6980日圓 容量：64M 對應震動PACK
MPLY MEM	NINTENDO 64

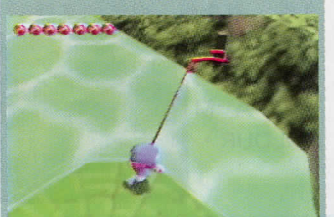
操作方法

3D STICK	角色、舌頭之移動
START 掣	暫停 MENU 表示
Z 扳機掣	倒立，緊按掣能令高度上昇
A 掣	跳躍、以及與兔對話
B 掣	伸長舌頭，能以 3D STICK 隨意游動
L 扳機掣	配合 C 掣四組方向作鏡頭之視點切換
R 扳機掣	對瞄準攻擊

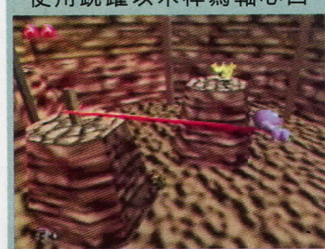
特殊操作

移動系

QUICK 移動
按B掣以舌頭抓着木桿，利用此作跨越不能通過的地方。



QUICK 回轉
同樣以舌頭抓着木桿，然後使用跳躍以木桿為軸心回

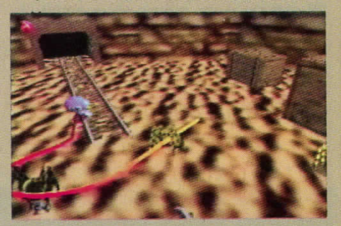


倒立、舌高跳
利用Z扳機掣令角色倒立，按A掣跳躍往更高的地方移動成為應用技舌高跳。

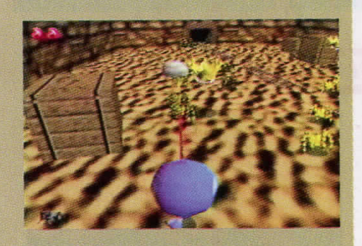


攻擊系

取敵吐擊
按B掣伸出舌頭捕捉敵人，然後再按B掣發射攻擊，而中BOSS和BOSS則捕捉不



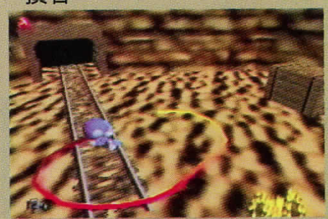
串燒 ATTACK
以B掣伸出舌頭，一直線作捕捉攻擊。



單發吐擊
在捕捉的敵人後按Z扳機掣便能單發吐出。



舌防禦
以舌頭纏身令自方不易造成損害。



MACHINE GUN ATTACK
將所捕捉的敵人一口氣吐出，造成連射敵人之效果。



回轉 ATTACK
與QUICK回轉操作方法類同，利用軸心回轉擊倒敵人。

ITEM

ACTION ITEM

- 能回復一段體力
- 能回復三段體力
- 能回復全體力
- 停頓敵人之移動
- 將自方角色縮小
- 將自方角色與其吐物攻擊力加強
- 收集一定數量以上才可通過

BATTLE ITEM


將自方角色的防禦力加強


將自方角色與其吐物攻擊力加強


將自方角色縮小


將其他角色縮小

SNOBOW KIDS



滑雪小子？滑稽小子！

一隻對應振動器的滑雪比賽遊戲，而且遊戲最多可容許四位玩者同時參與。人物造型十分Q版可愛，加上遊戲中各人物的動作多姿多彩，而道具又非常充實且有趣，因此絕對適合一家大小遊玩的運動遊戲。

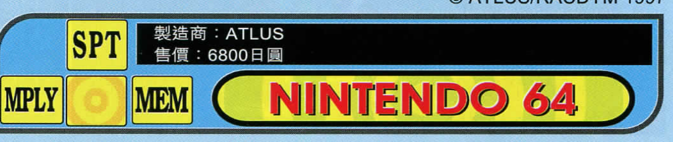
By: Agent X · Glen

操作說明

A鍵：跳躍(其高度乃根據所按的時間而定)
B鍵：Item使用
Z鍵：發彈攻擊(需要獲得特定Item才能使用)

Analog 操縱桿

左右：人物移動(轉向角度較小)
左斜下／右斜下：人物與滑板移動(轉向角度較大)



遊戲模式

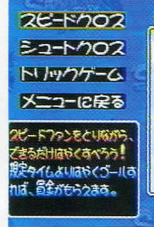
START (スタート)

BATTLE RACE (バトルレース)

此模式主要是和電腦或友人一起參與比賽的遊戲，當中總共有六條賽道予玩者選擇。另外，若果能取得首三名的話，更可以獲得該賽道所預設的獎金，之後便可到BOARD SHOP中將滑板進行升級。



SKILL GAME (スキルゲーム)





此模式主要讓玩者熟習不同滑板的使用方法，而當中亦分為三部份，包括：「Speed Cross」(スピードクロス)、「Shoot Cross」(シュートクロス)和「Trick Game」(トリックゲーム)。

TIME ATTACK (タイムアタック)

此模式主要是和時間競賽，整個遊戲當中並沒有任何對手出現，所以玩者能夠安心去進行遊戲。另外，筆者建議若玩者對自己的操縱技術充滿自信的話，不妨選用Alpen滑板，這樣要破世界紀錄便易如反掌了。



BOARD SHOP (ボードショップ)

此店主要由一位好食懶非的肥犬負責，當中是有兩個項目提供予玩者選擇。首先是「購買滑板」(ボードを買いたい)，事實上那裡是替玩者將滑板進行升級的地方。至於另一個就是為滑板上色，讓你設計出一塊屬於自己的滑板。

LESSON (レッスン)

這裡是玩者進行練習的地方，當中總共會有九個項目，玩者可以跟隨著電腦的指示，一步一步去練習。另外，這裡亦有一項目介紹各種道具的用法，而且電腦更會為玩者進行示範，真是非常照顧玩者的做法。

滑板介紹－(滑板是可以進行升級的)

FreeStyle (フリースタイル)

此板的最大特徵就與其他滑板比較起來，它的長度是屬於短小的類型。不過，其設計卻主要是為了表演花式而設，故此在操縱上是非常方便；可惜的是，正因為它過份強調操縱性，而犧牲了速度，所以這板十分適合在花式賽上使用。



All-round (オールラウンド)

此板主要是以其平均能力為賣點，而且當中力求在操縱性及速度之間取得平衡，故此它並非有任何專長特色。不過，它的穩定性卻是初心者進入此遊戲的不二法寶。另外，它和FreeStyle一樣是可以作首尾交換滑行。

Alpen (アルペン)

在三種滑板中，它的速度是最快的。只是它亦和FreeStyle一樣，因過份強調速度，而令操縱性大大減低。另外，此板是絕對不能作首尾交換滑行，否則其速度會變得很慢。此板非常適合用於高速的賽道以及TIME ATTACK模式。

特技 (Trick)

遊戲中玩者是可以在空中駛出一些特技花式，而且每位人物都有幾招特殊花式特技；另外，無論是普通花式或是特殊花式，在駛出的時候必須按著Analog操縱桿的方向才可。否則，便大有機會出現無毫動作的情況，切記！切記！



空中時所做出的花式特技 (Trick)

C 鍵

(↑)：手觸滑板前端
(↓)：手觸滑板後端
(→)：手觸滑板右側
(←)：手觸滑板左側

Analog 操縱桿







MELTYLANCER Re-inforce

與GPO一起並肩作戰吧！

2088年…自地球加盟銀河連邦的二年間，地球得到穩定的發展。由異星移民帶來的大混亂已經沈靜化，現在的地球可算是連邦的標準惑星。隨着這些發展，以守衛地球為使命的銀河警察機構GALACTIC POLICE ORGANIZATION(GPO)應運而生。機構內的調查官被稱為「MELTYLANCER」。



遊戲目的

玩者是銀河警察機構的調查官侯補生「蘭多夫•撒布路」(簡稱雷登)，被派往GPO東部大都會(EMP)分署就職，與充滿個性的LANCER前輩們一起調查，處理實戰任務，接受戰鬥訓練教育。目標是要成為成熟的調查官，與分署的麗人們一起站在第一線工作，維持社會的治安。

遊戲期間和結局

遊戲開始的時間被設定為AD2888年4月4日，由這日開始至完結為期兩年。在這兩年間主角要實行實地訓練、接受指定前輩的指導，從而讓自己成長起來。遊戲備有幾類結局，見到什麼結局視乎玩者玩過哪些章節。

遊戲流程

最初的三個月是進行基礎訓練講習的指南期間。第四月開始主角就會成為LANCER的輔佐官，每週的開始都要選擇那一週共同行動的LANCER，週末就能得到她對玩者表現的評價。另外，每月一開始美露拿都會就上月的評價來給主角一個總括。經過一年，如果成績理想的話，就會被委任為正規調查官。第二年起以正規調查官的身份，就能當前輩LANCER的拍擋，一起完成任務。其時就雷登得意的能力，他會被委任為SEARCHER(調查能力重視)、INSPECTOR(指揮能力重視)、COMMANDER(攻擊能力重視)的其中一種上級職位。完成二年間的研修期間後，便要參加上級職任官考試，考試完結後就是數年後的終章，亦即ENDING。



■六位前輩對主角的評價



■在遊戲初段不宜太貪圖女色

遊戲的進行

基本日程以「星期日」、「星期一」、「星期一至星期六」三部分不斷反複進行。

星期日

雷登的房間：朝

在此可以確認主角的評價和狀態、SAVE、LOAD以及更改各種設定環境。選擇起床的話就會到EMP分署，這是唯一選擇。

EMP分署

有四種選項分述如下：

- MEETING　找其中一位LANCER談話，間中會發生EVENT。
- 訓練　接受LANCER的訓練，當然不同的LANCER會令變化數值的種類有所分別。
- 休息　回復HP、PP(使出必殺技必須的精神力)的選項。
- 始未書　寫的報告書會關於任務處理失敗的解釋…。

雷登的房間：晚

基本和「雷登的房間：朝」沒有分別，不過選「就寢」的話，明日就會開始。

星期一、星期一至星期六

選擇下一週將會共同行動的前輩。另外，亦會有被她們主動邀請一同訓練或實行任務的事件。真正實行任務／訓練的時期是星期一至星期六，訓練和任務實行時HP會逐漸減少。此時，若主角的HP過低，陷入過勞狀態就會有DOWN的危險。

任務處理畫面的看法



關於上級職位和階級

SEARCHER：搜查的專家，戰鬥中能發動隱身的特殊能力「STEALTH」。

INSPECTOR：各方面的能力都達一定水平，就能成為INSPECTOR。戰鬥中玩者可以指揮主角以外其他角色的行動，特殊能力「指揮」。

COMMANDER：戰鬥能力優秀，戰鬥中可以穿戰鬥服，移動力亦會增強。

階級方面，最初主角會是調查官候補生。研修期間修畢後，就會被任命為正規搜查官，獲得二級調查官的名銜。其後若果進展順利的話，主角會依次獲得一級調查官、特別調查官、名譽調查官的職銜。

訓練、任務選擇畫面解說

A MISSION—任務名

B AREA—事件發生的地區

C STATUS—實行任務必要的狀態

D LV—任務的難易度

G HP—處理任務的HP消費數

F GRADE—任務成功後能獲取的個人評價值

E NORMA—成功地處理任務所必須的時間數

THE LANCERS

斯露比

年齡：17歲（表面）
出身：麥斯惑星
職位：GPO正規調查官（OFFICIAL LANCER）
特殊能力：「射擊」、「應用氣功的超筋力解放」
裝備：97式BOOSTER（指揮官用新式鎗）
得意能力：敏捷、常識、判斷



奈奈

年齡：11歲（表面）
出身：魔法王國PROMISE LAND
職位：GPO準調查官（SEMI-OFFICIAL LANCER）
特殊能力：「飛行」、「魔術」
裝備：魔法杖
得意能力：知識、攻擊、精神



安祖拿

年齡：8歲（精神年齡）
出身：軻樂惑星
職位：GPO傭兵調查官（FREE LANCER）
特殊能力：「飛行」、「格鬥」、「軻樂的古代格鬥仙術」
裝備：棒
得意能力：直感、體力、攻擊



美露拿

年齡：19歲（表面）
出身：杜絲達惑星
職位：GPO地球支局EMP分署署長
特殊能力：「飛行」、「劍術」、「精神波能量變換」
裝備：SABER
得意能力：敏捷、判斷、常識



SAKUYA

年齡：18歲（表面）
出身：新古杜惑星
職位：GPO準調查官（SEMI-OFFICIAL LANCER）、聖阿加力寺院一級司祭
特殊能力：「飛行」、「神術」、「冶療」
裝備：力之護符
得意能力：知識、防禦、精神

雷登

年齡：17歲（表面）
出身：麥斯惑星
職位：GPO調查官候補生
特殊能力：「超筋力解放」、「飛行」
裝備：96式CHIEF SPECIAL



珍

年齡：18歲（表面）
出身：地球圈亞細亞地區EMP惑星
職位：GPO準調查官（SEMI-OFFICIAL LANCER）
特殊能力：「空手」、「飛行」（裝備戰鬥服時）
裝備：戰鬥服
得意能力：體力、防禦、直感



妮奧利拉

年齡：30歲以上（表面）
出身：麥斯惑星
職位：元惑星監察官、現在專業主婦
備考：斯露比的母親，安祖拉的合法保護者。曾是銀河聯邦軍的惑星監察官，後嫁給FBI的調查員。引退後成為GPO的特別顧問，為培育人材作出貢獻。





■在標題畫面中選「SPECIAL」一項，就能看到OVA予告篇的精彩片段



■一開場就已經出現的半機械改造人



■合五人之力才能將他逮捕



■這是相當有趣的EVENT



■相當可疑的朝拜者

■覺得力有不足就移到安全地方吧，必要時就將匪徒留給拍檔收拾



漢堡飽時代



食包包食包……？

漢堡飽你就食得多，但有你否想過做一個完全屬於自己的漢堡飽呢？或者，你又有沒有想過要以「麥記」為榜樣，成立一間世界知名的漢堡飽連鎖店呢？現在，各位就有機會讓大家試試製作自己的漢堡飽，建立一個偉大的快餐王國。



畫面介紹



突破傳統，彰顯個人風格－Kitchen

若要成功吸引顧客，便需在食品上下點功夫，但來來去去都是雙層牛肉巨無霸，芝士洋蔥夾青瓜的話，又似乎缺乏了些新意。因此，只有不斷創製新口味的漢堡飽，才能滿足到不同人士的口味，擴大市場以增加收入。

第一步

創制新口味漢堡飽，首先就要選擇用那種麵包。由於遊戲開始時只有一種麵包選擇，所以玩者把心思集中在材料及醬汁上。不過，隨著進一步的投資，新口味的麵包很快便會上市，各位是不用過份擔心的。



■總共有五款不同麵包選擇。

第二步

醬汁的選擇是十分重要的，因為若放入錯誤醬汁的話，不單只令材料的味道未能完全發揮，甚至會出現怪味的情況；所以，如何將材料與醬汁配合，是成功的一大關鍵。簡單來講，若選用炸魚柳為材料，便應用沙律醬，那就萬無一失了。



■茄汁配牛肉，一流！

第三步

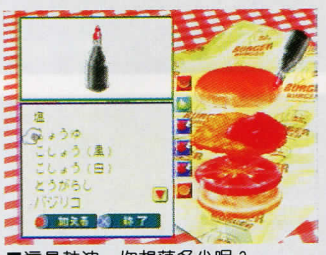
材料的選擇，主要分為「牛類」(Beef)、「雞類」(Chicken)、「豬類」(Pork)、「魚類」(Fish)、「蔬菜」(Salad)以及「加工食物」(Processed Food)六種。每類當中又有不同的選擇以及調理方法，總之實有一款合你口味。另外，玩者開始時只能容許三種材料放入包中，故此，奉勸各位玩者不要放太多同類的材料。因為，每種材料都會有其所含的卡路里，若放得過量肉類的話，便會卡路里太高而不受人客歡迎，所以為了顧客健康著想，保持均衡的營養是百利而無一害的。



■真是要甚麼，有甚麼。

第四步

最後一步，就是放入「適量」的調味料來增加食物的鮮味。事實上，調味料的醬汁的作用差不多，都是需要配合材料才可。不過，若果你想無良一點，就可以放多一些鹽或胡椒等，令顧客多買些飲料，但後果自負……筆者甚麼都不知道！



■這是豉油，你想落多少呢？

之後又點……？

所有材料選擇完成後，便可以利用預覽(Preview)來看看它的賣相，當然賣相好的話，對銷路方面亦自然會帶來一些影響。最後，就是為製成品改一個稱呼以及訂價，之後便要看看顧客的反應及評價了。



■ 賣相都唔錯。



上下同心，其利斷金－Management

要建立一間食店，首先當然是找個適合的地點。在「Shop」中，玩者可以在各地區中選擇一處開業，不過筆者建議最好選擇一些人口較多或鄰近火車站的地點為佳。另外，最初先選擇小型店舖，到有較多資金時才好改建為中型及大型店舖。而一間企業的成功，職員的同心協力是十分重要；然職員本身的才能，亦是公司成敗的主因。在「Management」中，玩者可以得到職員的個人資料以及其專長，分別為：「管理能力」(マネジメント力)、「開發力」和「勤奮度」(ガッツ)。此外，玩者亦可以在這裡得到各地區人口分佈，以及各地區的開發情況等資料，為玩者在設立分店時，一個非常有用的指標。其次，在「Particulars」中，玩者更可以得到一份十分詳盡的收支表，以及個別分店的營業狀況。



天下美食，盡在其中－Meun

當所有食品都準備就緒時，便可以將它們放入餐單之中。各玩者請注意：若玩者忘記將食品放入餐單的話，該食品是不會售出予顧客的。這裡的餐單，主要分為「Hamburger」(漢堡飽售價)、「Side Menu」(其餘食品售價)和「Set Menu」(套餐售價)三類。第一類不用多說就是各漢堡飽的售價；而第二類就一些如炸雞、薯條、蘋果批、汽水以及奶昔和雪糕等價錢。至於第三類，玩者可以隨意將各食品組成一些套餐，當中最多可以設定四款不同的套餐來讓顧客選擇。





■又有得食，又有得玩。

聚沙成塔，匯流成河－Investment

要令一間小型食店，發展為全國皆知的大企業，便需要進行一些長線的投資，才能夠減低成本，擴大市場。因此，遊戲中提供了各式的投資項目，總括而言，主要分為：「總務」－負責加強公司的管理能力；「政治」－與政府及大財團建立聯繫；「商業」－確保資源的供應及減低成本；「商品開發」－增加食品的質素及宣傳。玩者投資的時候，要決定將每月公司收益的百分之幾放在所要投資的項目上，當達成率(Pool)到達100%時，便算完成該項目投資。





投資項目條件及成效一覽

A. 總務

項目	效果	必要條件
1. 新人研修手冊	職員管理能力上升	——
2. 中堅社員研修手冊	職員管理能力上升	A1
3. 幹部社員研修手冊	職員管理能力上升	A2
4. 研究中心	提高飽類品質	D1
5. 流通中心	減低 2% 經費	A4
6. 本社大樓建設	人氣上升及增加職員的勤奮度	A5
7. 調查部設置	查探對手的食品	——
8. 貿易部設置	牛肉成本減低 2%	A7

B. 政治

項目	效果	必要條件
1. 與農協建立聯繫	材料不會出現短缺	C1
2. 與市會議員建立聯繫	以四倍價錢收購物品	B1
3. 連鎖店 (チェーンストア) 聯盟加入	人氣上升及增加職員的勤奮度	A6&B2
4. 與縣會議員建立聯繫	以三倍價錢收購物品	A3&B3
5. 就任連鎖店聯盟理事	各食品成本減低 2%	B4
6. 與國會議員建立聯繫	以二倍價錢收購物品	B5

C. 商業

項目	效果	必要條件
1. 野菜輸入途徑確立	野菜成本減低 5%	——
2. 專屬野菜農場	材料不會出現短缺及得到新品種蔬菜	A7&C1
3. 有機野菜農場	人氣上升	C2
4. 魚類輸入途徑確立	得到新品種魚類	A1
5. 米輸入途徑確立	穀類成本減低 5%	B1
6. 雞隻 (チキン) 輸入途徑確立	雞肉及雞蛋成本減低 5%	A7&B1
7. 高級雞隻輸入途徑確立	提高雞肉品質	C6
8. 確保輸入牛肉量穩定	牛肉成本減低 8%	B3
9. 海外牧場開設	牛肉成本減低 10%	C8
10. 小麥買賣途徑確立	麵包成本減低 2%	A8
11. 輸入小麥途徑確立	麵包成本減低 5%	C10
12. 麵包製造	麵包成本減低 3% 及得到新品種－芝麻飽 (セサミバンズ)	A7
13. 專屬麵包製造	麵包成本減低 5% 及得到新品種麵包	A6&C12

D. 商品開發

項目	效果	必要條件
1. 漢堡飽 (バーガー) 製作手冊	增多一層漢堡飽餡料	——
2. 最新調理器具供應	增多一層漢堡飽餡料	D1
3. 最新炸薯條器材 (ポテトフライヤー) 導入	增加 Side Menu 銷量 10%	A2&D2
4. 廣告部設置	食品價格調低時增加銷量	B3
5. 超級可樂 (スーパーコーラ) 開發	食品價格調高時不會降低銷量	A4&A8
6. 鬆餅包 (マフィンパン) 製法	得到鬆餅包	A4
7. 米漢堡包 (ライスバーガー) 製法	得到米包	C12&D6





PRINCESS CROWN

TEXT : KOTARO

ARPG　MEM

製造商：SEGA/ ATLUS　發售日：發售中（12月11日）
價格：5800日圓　容量：CD-ROM

SEGA SATURN

遊戲特色

《PRINCESS CROWN》採用能夠將各部份精細描繪和動畫真實表現的系統——「MORPHING SYSTEM」，將豐富的圖像和動畫重新表現，而遊戲所登場的全體角色與動畫圖像總數超過15000種，即時造出流暢的動作亦不再是難事。另外除了遊戲的主角之外，亦能使用故事中的登場角色進行個別冒險，使玩者完全親身體會遊戲的故事世界。



STORY

在遠古的傳說之中，曾經出現能夠統治世界的魔王奧告羅杜（ヴォーグロト），但最終卻敗於擁有強大魔法支援的一方——拿奧多亞素（ラウンドース）。魔王的僕人將長期封鎖於封印內的魔族和魔王解放出來，然而，人類卻未能阻止這次事件的發生，令到永久的戰爭再次持續。在25年前的戰爭中，人間界與魔族世界在多次的戰鬥中，人間界只能站於防守的位置。此時，初代的時之女王——艾魯花蘭將魔王軍擊潰，令世界再次回復和平。

在時間的流逝中，賢王艾魯花蘭的死去，其力量由血族的三名少女承繼，而其中一名力量承繼人——古拉多利艾魯・杜・花倫狄亞，正迎接她的13歲生日來臨。同時魔物在各地再次出現，人間界又再次受到威脅……





操作方法

方向掣	玩者、游標、項目之移動
←/ →	角色左右方向之移動、開啟ITEM RING之選擇、角色之後方為敵攻擊防禦、開啟迴避視窗時迴避方向之選擇
↙/ ↓/ ↘	蹲下、拾取ITEM
↖/ ↑/ ↗	進入場景內、畫面外入口、（戰鬥時）跳躍，以及場景中取的樹木之果實
↓+C	（通常時）捨棄選擇之ITEM、（戰鬥時）DASH攻擊
	DOWN狀態中↑+C　起上攻擊
←←/ →→	左右方向DASH
A掣	開啟ITEM RING
B掣	取消、迴避，以及開啟戰鬥中敵攻擊時的迴避視窗
C掣	決定、攻擊、與人對話
C連打	連續攻擊，而連續攻擊後按着C掣則可使用必殺技攻擊
L掣	開啟EXTRA視窗
R掣	導航地圖

◆POWER GAUGE系

主角的體力計下設有POWER GAUGE，在戰鬥之中當攻擊和防禦是會損耗的，而使用必殺技亦會大幅損耗POWER，一定時間內更不能行動，但使用ITEM後短時間內便會復完。





■按掣後，會有回避模式的畫面選擇

◆回避・防禦系

戰鬥除了通常的盾防禦之外，亦有回避系統。

以下是其中兩回避行動的形式選擇



■選擇SIDESTEP

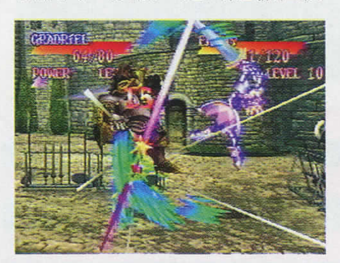


■選擇BACKSTEP

◆經驗值與ITEM系

經驗值

主角的LEVEL是隨着與怪獸戰鬥，累積一定的經驗值後而有所提昇，另外體力、攻擊力和防禦力亦會相對地增加。





ITEM

擊倒怪獸後所取得的ITEM中，有各式各樣的回復物和魔法物，能夠在戰鬥時和戰鬥前使用。還有戰鬥中所取得的金錢，可以在城鎮內作購買ITEM之用。

◆隨從者系

各角色亦持有獨自的隨從者，他們有着形形式式的輔助能力。

NOTICE DROP

於STAGE移動中，會領航告訴玩者MONSTER的出現。

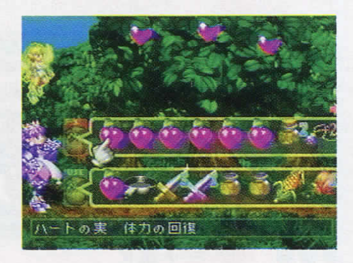
BATTLE DROP

戰鬥中，玩者出現危機的狀態時，會以體當敵攻擊之損害。

CURE DROP

戰鬥中，玩者體力殘餘微弱時，會使用回復魔法，共分八種，於EXTRA視窗中設定。





◆煮食系

在冒險途中，玩者能取得不同的煮食用具、調味料和材料，只要往酒場和PAN屋便能自行煮食料理。還有，除了料理之外，藥物亦能自行調整，不過一定要小心調合，否則便會中毒受傷。



渣汀斯（ジャディス）

信仰世界眾神裏的大地女神，宗教國家柯魯嘉（アアアア）之法皇古拉多利艾魯的祖父。對民生非常關注，採用公平的政策，皆得人民的信賴。由於長時間浸淫於武道之道，因而被稱為武王。



獠（リヨン）

22歲，人稱年青賢者魔法師，為了對付世界上開始盟芽的邪惡魔力而作戰。深受村民愛戴的人物。



CHARACTER 介紹

古拉多利艾魯・杜・花倫狄亞（グラドリエル・ド・ヴァレンディア）

13歲，是花倫狄亞家族，艾魯花蘭（エルファーラン）王國的年幼女王。事事亦為國民着想的賢明君主，被先代女王艾魯花蘭的呼喚，出外見識世界而冒險。然而其劍術和魔法是由騎士團長顧艾賢（クエイン）與及魔法師者素杜拉（ジュストナイ）所傳授。

妖精 亞利亞（アーリア）

居住於菲亞利奧多（フェアリーウッド）的可愛妖精，因受到娜續卑魯（ナッツビル）的事件影響，而與古拉多利艾魯一同踏上冒險的旅程。

艾多華杜・古路斯他（エドワート・グロースター）

16歲，育有幼龍的屠龍戰士，身體流着被稱為告魯哥達（ゴルゴダ）的魔人之血，為了証明事實的真相而展開旅程。他那藍色的眼睛，燃燒着不會動搖的決意之炎，磨練其我流的劍術，以顯示他所擁有的實力。

伊告尼斯（イグニス）

跟隨艾多華杜的幼龍，具有一定的智慧能力。

布多卡素・古利素霍度（ポートガス・クリスフォード）

27歲，被稱為海之義族的獨眼單腳海盜，表面開朗親切的態度，卻隱藏不為人知的過去，亦將菲斯告（フェンシング）所使用的劍加以改良。

杜力古（ドレイク）

布多卡素的伙伴鸚鵡，以聰明與勇氣協助布多卡素。

波魯些路比娜（アアアアアア）

10歲，活力充沛的魔法使少女，為了達到目的會不擇手段（因為做事不經大腦），所以令古拉多利艾魯等人惹上了不少麻煩。而其魔法力量是由她的父親——大魔法使，所直接傳授能夠引動全體攻擊的魔法。

嘉布利艾魯（ガブリエル）

波魯些路比娜的隨從者，但忠誠之心並不強。

艾魯花蘭・杜・花倫狄亞

古拉多利艾魯姊妹三人的母親，亦是先代花倫狄亞王國的女王，生前被稱為賢德的王者，其英明統治之下深受人民的推崇，鎮守國家之處亦未受魔族的侵擾，使花倫狄亞時代安享和平。



積素杜拉

77歲，由先代女王艾魯花蘭之時代相傳至奧告羅杜王族的宮廷魔法師。精通於各樣事物，憑着個人的智慧扶助古拉多利艾魯公主。

顧艾賢

花倫狄亞王國的精鋭防衛騎士團之騎士團長，亦是傳授劍術和戰略方法予古拉多利艾魯的人。



艾利艾魯（エリエル）・杜・花倫狄亞

16歲，奧告羅杜王族艾魯花蘭的長女。為人心思慎密，對國家之事有着很大的理想，非常緊張其孖生妹妹的事，不斷努力尋找醫治其疾病的方法。

斯杜拉艾魯（シドラエル）・杜・花倫狄亞

16歲，奧告羅杜王族艾魯花蘭的次女。與艾利艾魯為孖生姊妹，自幼體弱多病，對未曾涉足過的城外世界有着美麗的憧境，對於自己身體的事而與姊姊不斷努力。

告建哥達・古路斯他

先代的防衛騎士團長，亦是艾多華杜的父親，憑着個人的劍擊技術而立下不少功績，但卻在25年前一次守護國境的戰事中……

自此之後，艾多華杜為了查明事情的真相而展開旅程。





TEXT：KOTARO

鬥姬傳承～ANGEL EYES～



FIG | 2P | MEM

製造商：TECMO　發售日：發售中（12月11日）
價格：5800日圓　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK

PlayStation







STORY

為從天上界八位天使中選出一位優秀的大天使，然則天使只是一種存在的精神卻並非實體，所以祂們依照一眾礦成的提案借用地上界人類之身體，以對戰格鬥作為選拔大天使的方式，地上界的熱鬥亦因此而展開……

操作說明

方向鍵	游標、選擇物之移動
START掣	對戰時暫停
○掣	決定選擇
×掣	取消選擇

基本操作

↑	JUMP跳躍
→	前進
↓	蹲下
←	防禦・後退
←←	後DASH
→→	前DASH
□掣	輕拳
△掣	重拳
×掣	輕腳
○掣	重腳
L1掣or PP同按	空中停止
R1掣or KK同按	HOMING JUMP追踪跳躍
投技	近敵時→＋重P or重K或空中近敵時↓＋重P or重K
多段跳躍	跳躍中↖or↑or↗（最多四段）
大跳躍	↓↑
追打攻擊	↑＋重P or重K

特殊操作

GUARD CANCEL



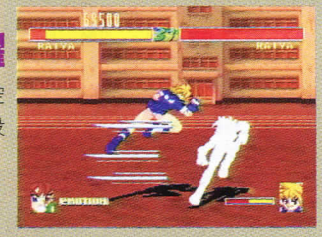
防禦對手攻擊時，輸入特定的必殺技取消因防禦而硬直的狀態，作出反擊

追打攻擊



將對手攻擊至空中吹飛後有着追打攻擊的效果，只要畫面出現「ATTACK CHANCE」的顯示，便可輸入指令追加攻擊空中的對手

HOMING JUMP追踪跳躍



遊戲中獨有系統，能於地上及空中使用，而向對手作高速踐進時，能投擲和連續追打攻擊浮游於空中的對手

空中停止

於空中停止出現無敵狀態，能迴避對手之攻擊，但卻被空中投所剋制

感情超必殺技

在感情GAUGE儲滿時，輸入特殊指令便能使用感情超必殺技，反之感情GAUGE儲存速度亦會因體力下降而倍增

角色技指令表

御鎚雷弥RAIYA



特殊技

昇雷腳	←＋重K
御鎚蹴	昇雷腳或空中重腳擊中按K掣
地裂閃	DASH中↘＋K

必殺技

雷神・登龍寧怒	→↓↘＋P（可空中使用）
雷光彈	↓↘→＋P or K（可空中使用，按掣不同攻擊方向亦有所改變）

感情超必殺技

轟裂・閃光波	↓↘→↓↘→＋PP同按

麗　華REIKA



必殺技

DOUBLE BURST	→↓↘＋K
BURNING TAIL	K連打
FLAME SLASH	↓↘→＋K
PLACING POT	空中↓↙←＋K
FLAME FUNK	↓↘→＋P

感情超必殺技

ETERNAL FLAME	↓↘→↘↓↙←＋PP同按



矢追知美 CHIBIKO



特殊技

BATABATA PUNCH	空中輕P連打
急降下ATTACK	空中↓＋輕P

必殺技

DOKA～N PUNCH	→↓↘＋P（可空中使用）
大玉ATTACK	↓↘→＋P
袖珍繩	K連打（可空中使用）
炎之袖珍SPIKE	空中↓↘→＋P

感情超必殺技

SUPER小子玉	↓↘→↓↘→＋PP同按

有栖川MARIE & KING GOLKONIA三世

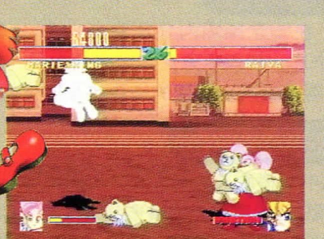


必殺技

HONEY RUSH	←↙↓↘→＋P
CHANGE PRESS	↓↘→＋P
BOLSHOI MAGIC	近敵時→↘↓↙←＋P

感情超必殺技

ALLOVER BEAR	↓↘→＋PP同按



星道子 HIGHWAY STAR



必殺技

WHEEL · BREAKING	↓↘→＋P
SPINNING · GEAR	→↓↘＋P（可空中使用）
ATTACK TRANCE · FIELD	→↘↓↙←＋P
DANCING · GEAR	近敵時→↘↓↙←＋K

感情超必殺技

VANISHING EXHAUST	→←↙↓↘→＋KK同按

谷不二子 MYSTEOUS POWER



必殺技

MYSTERIES · NOVA	↓↘→＋P（可空中使用，輕P是令中者麻痺，重P則是抽筋）
FINGER · MUD SNAPPERS	→↓↘＋P
MYSTERIES · SPIN	近敵時→↘↓↙←＋P

感情超必殺技

MYSTERIES · FORTUNE	→←↙↓↘→＋PP同按

霞霧湖 KIRIKO

必殺技

斬	→↓↘＋P
妖	↓↓＋P or K（按掣不同出現位置亦有所改變）
裂	↓↘→＋P

感情超必殺技

曉	↓↘→↓↘→＋PP同按





LINA

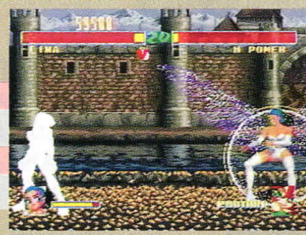


必殺技

MOON BREAKER	→↓↘＋P
SHOOTING STAR	←↓↙＋K
SPIRAL RING	→↘↓↙＋K
TWIN FALL	↓↘→＋K

感情超必殺技

STAR DUST · RAPE	→←↙↓↘→＋KK同按















ARCANA STRIKES

卡牌遊戲又一力作

ARCANA的世界…這個世界由六個國家與中央的巨大支柱所構成，以中央的巨柱為中心，六個國家都有相異的文化。昔日流傳這些國家都處於一塊大陸之上，從現今的角度來看，這些只不過是傳說而已。



主角是什麼人？

ESTAR，他就是《ARCANA STRIKES》的主人翁，自小一直渴望經歷冒險旅程的十七歲少年。性格雖然有點兒輕佻，很喜歡佔口舌的便宜，但一切邪惡的事都逃不過他雙眼。可是他最害怕的東西，居然是女孩子的眼淚。自當日遇上謎之老婆婆，並從她手上接過了魔法的卡片，他即開始在卡片之國的冒險，他所要守護的第一張卡片就是「車輪」。

關於SAVE

SAVE只有在WORLD或AREA畫面上才可進行，方法是按START掣選「SAVE GAME」一項，本體RAM和記憶卡各可SAVE五處，兩者相加共可儲十個SAVE。另外在迷宮中是不能SAVE的，若主角在迷宮中被打死，又或者在戰鬥中花光手牌，而所有召喚怪獸又死清，都算玩者輸了，此時主角便要返回迷宮的入口，所持金額則會減半（相反能打敗敵方的首領，即算勝利）。

關於卡片和DECK的選取

遊戲一開始，主角便能取得到名為「CIRCLE」的DECK，整過遊戲中，主角一共能取得三個DECK。DECK是一種存放卡片的工具，一個DECK最多能貯存二十四張卡片。每次戰鬥前，玩者都要先選擇會用的DECK（除非只有一個DECK），而該次戰鬥中，玩者就只能用這個DECK中的卡片。除此之外的木箱，則是純粹收藏卡片備用的工具（STOCK BOX），戰鬥中當然不能運用這些卡片。至於用T字來表示的，其實是垃圾箱（TRASH BOX），丟了的東西，恐怕不能再取回。

《ARCANA STRIKES》中的卡片，共計有二百九十八種，反觀主角所能持有的卡片，最多只能有九十六種（不計重複），所以不時整理卡片是必須的。當捉到強力的怪獸，獲得強力的MIGHT CARD，就得及時放棄較弱的卡片，即使是賣掉或捨棄的卡牌，都會在「COLLECTION」內留下記錄，所以作成最強之DECK方為上策。

卡片解說

MONSTER CARD

能召喚怪獸戰鬥的卡片，亦會像主角一樣能取得經驗值，獲得條件如下：

條件	經驗值
在戰鬥中被召喚過（被REMOVE過的怪獸都包括在內）	EXP100%
將敵方首領（即中間那位）打倒	EXP200%
曾被召喚但體力被減至零	EXP0%
貯於DECK中，在戰鬥期間未曾被召喚過	EXP50%

每一隻怪獸，都有兩次CLASS UP的機會，第一次在升至第十五級時，第二次在升至第三十五級時。

MIGHT CARD

即攻擊魔法卡，一次過使用兩張或以上（方向鍵按上）同種、同級的MIGHT CARD能變成對敵的群體魔法。對持有同屬性技能的怪獸使用，則能發動該種特殊攻擊，威力會更加強大。

張數	效果
一張MIGHT CARD	單體100%的攻擊
兩張MIGHT CARD	全體100%的攻擊
三張MIGHT CARD	全體150%的攻擊
四張MIGHT CARD	全體200%的攻擊

HEALING CARD

回復我方一人的HP，用完即棄的卡片，能回復的HP依等級而異。

STATUS CARD

戰鬥中，在一定期間內令攻擊力（AT）、防禦力（DF）或敏捷度（AG）變化的卡片。指向我方代表能力的上升，指向敵方代表能力的下降。同時使用兩張或以上同種的卡片有全體化的效果。

CAPTURE CARD

能在戰鬥中捕獲敵人的卡片，一次過使用兩張或以上能令捕獲率上升，敵召喚怪獸的HP越小，捕獲率越大，可是CAPTURE並不能將敵首領捕捉。當成功捕捉後，CAPTURE CARD會就此失去。捕捉了的怪獸，待玩者戰勝後到下次戰鬥時才能召出。

CHANGE CARD

令戰鬥地形變化的卡片，怪獸的屬性若跟地形屬性相同，該怪獸的能力便會提升。

UP！CARD

將HP、AT、DF、AG的最大值提升，用完即棄品。

SKILL CARD

讓召喚怪獸習得技能的卡片，用完即棄品。同屬性的技能不能習得。視個別怪獸而定，技能的最大習得數為四。

小丑卡

完全無效果的「廢卡」，戰鬥前戰鬥DECK內的卡片不足十二張時，小丑為了將卡片總數湊夠二十四，就會在未經玩者本人同意之下將此卡放入。

ARCANA CARD

比起其他卡片，ARCANA CARD更有強大的威力和影響力。每場戰鬥，同一張ARCANA CARD只能使用一次。

關於屬性

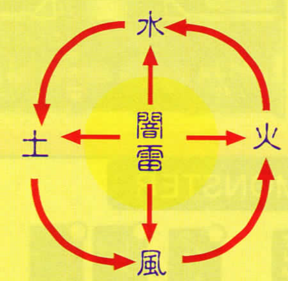
四屬性

FULY（火，紅色ICON）
AQUA（水，藍色ICON）
GRAN（土，土色ICON）
AIR（風，綠色ICON）
} 其屬性的強弱會互相剋制

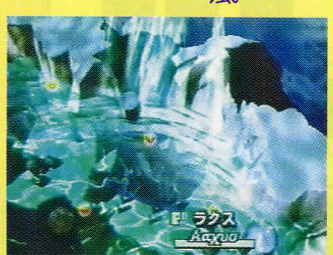
YIN（闇，銀色ICON）
GIA（雷，黃色ICON）
} 對四屬性來說是強屬性，但就受制於超越的屬性

NEUTRAL（中立，黑色ICON）—— 不受屬性的影響，但就受制於超越的屬性

META（超越，？色ICON）—— 超越其他任何類型的卡片，可算是最強的屬性



*被箭頭所指的屬性，乃被克的屬性


■AQUQ之地


■GRAN之地


■AIR之地


■FULY之地

關於RARE CARD

世上獨一無二的貴重卡片，全部共二十一張。

《謎之卡》一張

？？？

《RARE MONSTER CARD》十六張


■糞便怪（青木コブ太作）


■萬花筒（明貴美加作）


■炎怒（麻宮騎亞作）


■丹（麻宮騎亞作）


■斯雅（麻宮騎亞作）


■陽臉（篁田豐雄作）


■衝擊（慳本學田作）


■倒吊南瓜（草河遊也作）


■貴婦人（ことぶきつかさ作）


■SHINNING（竹浪秀行作）


■黃泉（辻野寅次郎作）


■HIRUKO（永田太作）


■動力翔翔（幡池裕行作）


■琉美璐（藤島康介作）


■KLINE（小谷謙之介作）


■時空之門（森木靖泰作）

《RARE MIGHT CARD》

RARE FULY

RARE AQUA

RARE GRAN

RARE AIR

一點建議

用START BUTTON確認狀況

戰鬥中按下START鍵，即能確認敵我雙方的屬性和狀態。當敵方召喚怪獸餘下一半或以下HP時，牠的名字會用黃色表示；剩一成以下時，就會用紅色表示。若COLLECTION沒有怪物的記錄時，就以「NOT GET」表示。

DECK的內容

建議將卡片總數的一半放入MONSTER CARD，如有二十四張卡的話，即是十至十二MONSTER CARD。其他卡片就以MIGHT、STATUS、CAPTURE幾類卡片填滿。

MIGHT CARD和前衛後衛

已經召喚了怪獸的首領，對MIGHT CARD的防禦力會加倍，先打倒召喚怪獸是當然的事，利用怪獸優先打倒面前對手之特性，選擇跟對方屬性相剋的怪獸吧。

地形效果

相應四屬性地形的怪獸（即怪獸屬性＝地形屬性），會稍為強化。而且闇地形令回復力減半，雷地形令MIGHT CARD的威力減半…在適當時間改變地形有時是必要的。

LEVEL2、LEVEL3的MIGHT CARD

MIGHT CARD本身是不能升級的，還是多貯金錢去買更高級的MIGHT CARD較為明智。

第二個DECK的編成

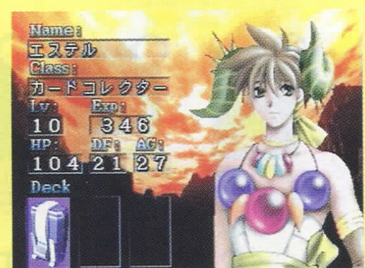
取得第二個DECK後，就要考慮屬性的關係來編成DECK，例如「FULY • AQUA」、「GRAN • AIR」的分開編成，這樣將MIGHT CARD配成對的機率就會上升，另外四張同屬性MIGHT CARD的出現亦更容易。因為戰鬥前玩者已經予知了首領的屬性，所以選用適合的DECK就顯得很簡單了。


■卡片的買賣　■卡片的交換



卡片一覽

當中有些卡片的繪圖重複，但名字不同，所以你或者會發覺以下所登其實未算齊全的。







ARCANA CARD

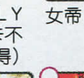











岩山　鏡　軍馬　月　賢者　死神　車輪　女／AQUA　女／AIR　女／GRAN　女／FULY（四張女卡不能同時取得）　女帝













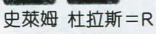


星　西風　太陽　大河　大鷲　男　忠義　超越　天秤　塔　道化　魔神　野火

AQUA MONSTER





UNDINE　操卡師（女）　水晶人　史萊姆　杜拉斯＝R






NIXIE　飛馬　人魚　霧　修道士　獨角獸

GRAN MONSTER







GNOME　GNOMU　GOBLIN　STONE ORC　多寶





大肥佬　FUNBABA　HOBIT　石柱　ROPER　WALKYRIE

AIR MONSTER





弓箭手　AMMON　女巫　風妖精　木偶人　翼魔




KANTHAROS　SYLPH　鳥人　小魔女　美杜莎　蜥蜴人

FULY MONSTER



巫師　操卡師（男）　CASQUETTE　火蠑螈　SANDMAN　火精靈






骷髏戰士　兵士　NAGA　NECROMANCER　妖樹　獅身人面翼獸

NEUTRAL MONSTER









狼　飛蛇　忍者　狒狒　小飛仙　嬰兒龍　強盜

YIN MONSTER










ALCMENE　殭屍　烏天狗　九尾　四不象　死靈　咀咒兵士　咒術師　錢大黑　符術師

GIA MONSTER







R-144BPS　發砲機器　GREAT SPARK　SKYDRONE　偵察者







DECKER　電擊球　TRUCKER　幼龍　古怪鐘　LASER CRAFT

META MONSTER





紅龍　ATLUS　加魯保　奇美拉

MIGHT CARD







AQUA LV1　AQUA LV2　AQUA LV3　YIN LV1　YIN LV2　YIN LV3　AIR LV1　AIR LV2　AIR LV3










GIA LV1　GIA LV2　GIA LV3　GRAN LV1　GRAN LV2　GRAN LV3　FULY LV1　FULY LV2　FULY LV3　META LV0

STATUS CARD



STATUS AT　STATUS DF　STATUS AG

SKILL CARD







地擊　BEETLE BUSTER　CRUSH BREATH　WING ARROW　ACID JUICE　HOLY WAVE　DEVIL FIRE　麻痺氣體




SLEEP BREATH　POISON FOAM　DUST STORM　SOUL EAT



THROUGH ATTACK　MIND BREAK　PANIC RAY　時空交錯

CHANGE CARD








AQUA CHANGE　YIN CHANGE　AIR CHANGE　GIA CHANGE　GRAN CHANGE　FULY CHANGE　META CHANGE

HEALING CARD



HEALING

UP！CARD



HP！UP　AT！UP　DF！UP　AG！UP

CAPTURE CARD



CAPTURE

小丑卡



小丑

RARE MIGHT CARD



RARE AQUA　RARE AIR　RARE GRAN　RARE FULY

「GAMEPLAYERS」、「GAME PLUS」、「GAME 館」合辦

第二屆 GPM 盃《創造職業球會 2》錦標賽



比賽形式

比賽分香港區、九龍與新界區及 GPM 特區 3 組，以分組淘汰形式進行，直至選出各區代表共 32 名（香港區 10 名、九龍與新界區 10 名、GPM 特區 12 名）進入複賽。而複賽再以淘汰賽形式，產生最後16強，於總決賽舉行當日一較高下，爭奪GPM盃殊榮。

參賽資格

年齡性別不限，歡迎任何人仕參加。留意 PASSWORD 一定要寫得清清楚楚，若然出現任何錯誤，恕不負責。而每位參賽者只限遞交表格一份，一經發現違規，即時取消資格。

參加辦法

非常簡單，只須於 1997 年 12 月 27 日或之前將表格交往任何一間「GAME 館」的收集箱或寄來「GAMEPLAYERS／GAME PLUS」便可，信封面請註明「《創造職業球會 2》錦標賽」。而每位參加者均可獲贈由「GAME 館」送出遊戲精品一份。

「GAME 館」11 地址

九龍旺角彌敦道 602～608 號 CHIC 之堡 208 室
香港灣仔道 188 號東方 188 商場 243 室
香港鴨脷州海怡半島西翼商場 109B

「GAMEPLAYERS」／「GAME PLUS」地址

香港灣仔駱克道 33 號福利商業中心 7 樓

獎品

冠軍：賀歲盃門票兩張、日本國家隊球衣一件、「GAME 館」現金代用券 $500 及 GPM 獎盃一座。

亞軍：「GAME 館」現金代用券 $400

季軍：「GAME 館」現金代用券 $300

殿軍：「GAME 館」現金代用券 $200

所有進入複賽者均獲贈「GAME 館」現金代用券 $100

比賽日期及地點

香港區複賽：1998 年 1 月 10 日（星期六）
地點：香港灣仔道 188 號東方 188 商場 243 室「GAME 館」

九龍與新界區複賽：1998 年 1 月 11 日（星期日）
地點：九龍旺角彌敦道 602～608 號 CHIC 之堡 208 室「GAME 館」

GPM 特區複賽：1998 年 1 月 17 日（星期六）
地點：香港灣仔道 188 號東方 188 商場 243 室「GAME 館」

總決賽：1998 年 1 月 18 日（星期日）
地點：香港灣仔道 188 號東方 188 商場 243 室「GAME 館」

遞交表格截止日期 1997 年 12 月 27 日

第二屆 GPM 盃《創造職業球會 2》錦標賽

參賽表格

姓名：________________

身份証號碼：________________

電話：________________

聯絡地址：________________

PASSWORD



TEXT BY HAJME少尉

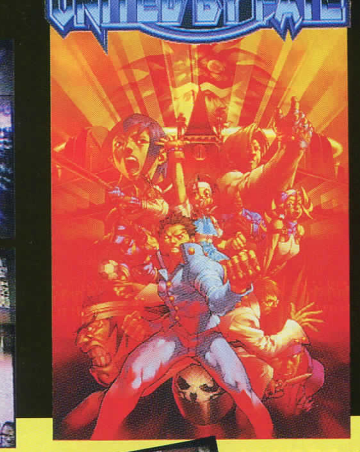
私立JUSTICE學園 推出前夕的系統複習！

FIG 2P | 製造商：CAPCOM 登場日：預定近日登場 | AD

© CAPCOM









主角的選定和換人

在開始遊戲時玩者選擇的第一名角色便是主角，除了影響故事發展，STAGE數量和可選擇的同伴外，更是每一場的先鋒。由於只有在回合結束時（不論勝敗）才能換人，所以請小心選擇。

挑釁

按START鍵角色便會擺出挑釁動作，並可增加根性棒的能量。

投技

在本作中有三種不同的投技，分別為：在站立狀態按輕拳＋重拳的通常投技；在對手蹲下狀態時輸入↓輕拳＋重拳的下段投技（對手站立時無效）；與及在空中接近時輕拳＋重拳的空中投技（可在AIR BRUST中使用）。

特殊移動

作為3D格鬥遊戲，橫移當然不可少。只需以輕腳＋重腳便能向背景方向橫移，而以↓輕腳＋重腳便能向玩者方向橫移，若位於極近距離時更能繞到對手背後。此外尚有→→或←←的前衝後閃，而在前衝中把控桿繼續推前不放的話便能跑，這時視角色之不同可使出肩撞和飛腳等突進技。

熱血COMBO

操作系統由輕重拳腳四個按鍵組成，其中全角色的連續技（熱血COMBO）為輕攻擊×2→重攻擊→控桿輸入的重攻擊→必殺技（其他組合見第60期）。亦可於控桿輸入的重攻擊時改駁AIR BRUST代替必殺技。

AIR BRUST

以控桿斜前（↘或↙）＋重拳或皇腳便能將對手擊飛上半空，這時將控捍推↑角色便會作超級跳躍，加上拳腳鍵便能作空中連續技，是為AIR BRUST。除基本的輕攻擊×2→重攻擊外亦能加入空中必殺技。

根性COUNTER

在防禦狀態中使用輸入特定招式便能使出類似GUARD CANCEL的根性COUNTER。每名角色的對應招式皆不相同，其中包括了通常技以外的特殊技（控桿輸入的重攻擊）、必殺技及完全燃燒ATTACK。

熱血受身

在被對手吹飛時，只需同時按任何兩鍵便能從吹飛狀態中回復，避免受到AIR BRUST的連續攻擊，但要注意時機的掌握。而在地面被轟飛倒地時亦能以此回復（DOWN回避）。

完全燃燒ATTACK

消耗一級根性棒，可在熱血COMBO中使用，而可空中使用的更能組合成AIR BRUST。每名角色的完全燃燒ATTACK皆不相同，指令見第63期。

愛與友情的TWO PLATON攻擊

全部角色皆為共通指令：輕拳＋輕腳或重拳＋重腳，需2級根性棒方能使用。留意招式是以同伴為基準的（見根性棒旁的畫象），而且須於近敵時使用。

人物	技名	效果
BATSU	W（DOUBLE）氣合彈	合作攻擊技
HINATA	毅力百倍	增加5級根性棒
恭介	LAST SYMPHONY	合作攻擊技
ROY	W POWER BUSTER	合作攻擊技
TIFFANY	LOVE & PEACE	體力回復
BOMAN	W RISING TORNADE	合作投技
將馬	GROUND SLAM	合作攻擊技
夏	FIGHT百倍	增加5級根性棒
ROBERTO	TRAP W SHOOT	合作攻擊技
岩	活火山	合作投技
EDGE	血獄	合作攻擊技
AKIRA	連擊連舞	合作攻擊技
英雄	島津流真正波拳	合作攻擊技
響子	究極矯正術	體力回復

更正：上期HINATA的「完全燃燒ATTACK」的FIRE旋風腳指令應為↓↙←↓↙←＋K連按。而TIFFANY的WONDERFUL KICK應為↓↘→↓↘→＋K



ROCKMAN DASH

大發現！FREE RUNNING RPG～初登場！！

在第六十二期曾經報導過有關《ROCKMAN DASH》的消息，而從今次所得到的最新資料中，遊戲類型由原本的動作(Action)形式，變成一個稱之為「Free Running RPG」的嶄新形式。另外，有關故事及人物設定亦會為大家逐一介紹。

By: Agent X · Glen

RPG　製造商：CAPCOM　發售日：12月18日
售價：5800日圓　記憶：未定
MEM　PlayStation

FREE RUNNING RPG

根據資料的解釋，所謂「Free Running RPG」(自由行動RPG)，就是將「射擊」、「動作」以及「RPG」三種不同的要素集合起來，成為一隻全新類型的遊戲，相信遊戲的自由度會比一般的RPG大大提高，帶予玩者一前所未有的新感覺。

故事大綱

未來……，當地球上大部份的陸地都因環境的變遷而沉沒於茫茫大海之中，人類以及其所積聚的文明亦因而受到重大的傷亡和破壞。這場地球浩劫過去後，剩下仍生存的人類便在一些尚未沉沒的陸地上安定下來。他們由零開始，重新發展出一個和已往有所不同的文化新秩序。人類又再一次重生起來……。

這時候，大量文明遺產開始不斷給人類發掘出來，由於那些遺產十分珍貴，所以不少人因此而得到富裕的生活，結果引發了一場找尋失落文明的熱潮。久而久之，那些矢言找尋失落文明的探險家被冠稱為「狄歐達」(ディグアウター)。有一日，其中有位一流的「狄歐達」－巴里魯．加斯狄多(バレル・キャスケット)，拾獲了一名男嬰，並為他取了一個名字－洛克．安魯蘭多(ロック・ヴォルナット)。此後，他便將洛克以及他的孫女－洛露一起養大成人……。

就這樣經過了十年的光景。

長大成人的洛克及洛露，為了尋找失蹤多年的親生父母，因而決志要做一位成功的「狄歐達」……。

四年之後……

洛克及洛露終於出發去找尋父母，同時他們亦希望能夠找出一處藏有大量文明遺產的遺跡，就這樣他們便到達了一個名為「卡多魯柯古斯」(カトルオックス)的小島上，開始一段刺激又驚險的奇妙旅程。



■途中會遇到不少敵人，小心！

最新機械及人物造型設定

■飛船。

■她會否知道洛克的身世嗎？

■洛克的好朋友，會否幫助洛克解決疑難嗎？

■敵人？！

■各式頭目大公開。

*畫面仍在開發中



PARAPPA THE RAPPER
I GOTTA BELIEVE!

MEM
製造商：SONY　　發售日：12月17日
價格：298港圓
ETC
PlayStation

Distributed by Sony Computer Entertainment Inc. OFFICIAL PRODUCT

重新製作・更精彩！

《PARAPPA THE RAPPER》其實已經推出近一年多，日本及歐美都廣受歡迎，何解又會重新推出？皆因這是「7國語言」版本，更突破性地配上中文字幕，是首款有廣東話選擇的遊戲。令本身已經非常吸引的「PARAPPA」更生鬼、更傳神。



點解咁好玩

《PARAPPA THE RAPPER》本身是一款「韻律動作遊戲」，大家要隨著音樂拍子來RAP（按鈕），就如卡拉OK一樣，不過不是用口唱，是用手來玩，跟著教練指示按鈕就O.K.。令到巴拉巴（PARAPPA）唱得夠好夠COOL就是遊戲的目的。





小小建議

對於初次玩的朋友，不妨先到MENU內的「練習」或「簡單模式」熱身一下，就會更能掌握箇中技巧。另外，要記得在LANGUAGE（語言）中選擇「廣語」才會有中文顯示。還要每次選「讀取」才可將舊有的DATA繼續使用，留心。





跟住教練RAP！

當音樂開始，教練就先RAP一段，跟住就到你RAP，RAP（按鈕）時巴拉巴（PARAPPA）就會聞歌起舞，之後再由教練繼續輪流唱。先留意教練拍子跟住來唱，上手之後就可以自己的風格來RAP，這才是遊戲的真諦啊！

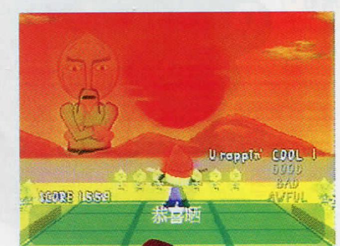




真係好COOL吖～

一旦以GOOD的表現過版，下次就可以挑戰COOL的境界。方法是再次在同樣的版數開始玩，要有超水準表現，到COOL時教練就會由你自由發揮，可以隨意任RAP，表現好的話還會有教練讚賞哩。







贈品好蓋鬼！

隨GAME附送98年迷你坐檯月曆，內容月月不同。亦附有膠面小貼紙，有齊《PARAPPA THE RAPPER》內所有遊戲角色，的確幾吸引！如集齊購物積分更有換取「PARAPPA」的豐富獎品，詳情留意今期遊戲誌「SCEH成立」的專題報導啦。



機動戰士 高達～基力之野望～
高達系列首個戰略級遊戲續報！

SLG　MEM
製造商：BANDAI　發售日：98年2月
容量：CD-ROM　售價：6800日圓
SEGA SATURN

TEXT BY HAJIME少尉

利用四個不同系統的指令刻劃出「一年戰爭」的新一頁！

在遊戲中玩者可以選擇身為連邦軍的「英雄」尼比路中將或自護軍的總帥（註：弒父後）基力·薩比，忠於原著抑或改寫歷史均可。當然少不了的是以重新製作的動畫EVENT將原作中名場面一一重現。

戰略指令

除了原作中的「V作戰」、「查布羅攻防戰」和「奧迪沙作戰」等名戰役外，玩者亦能根據全體戰況透過這「戰略指令」定立作戰方案，而在這個系統中包括了「作戰」、「人事」、「研究」、「開發」等指令。

對敵據點進行攻擊——「作戰」

對大型軍事據點如查布羅、亞巴奧、所羅門等進行攻擊時使用，可實行的作戰目標會根據兵器的研究和開發、EVENT等影響。

分配軍資金——「予算」「人事」「研究」「開發」

「予算」指令可對各部門投入資金，如注資予研究部門可得到新技術（對BEAM防護罩、高達林·加瑪合金等）；諜報部可奪取有利情報（據悉可盜取高達的設計圖製造自護軍的高達！）。「開發」可從事新兵器的開發（例如NT-1 ALEX高達）；「人事」則可調配屬下的指揮官、駕駛者和研究員。



■高機動性和汎用性的G戰機

部隊指令

對機體（戰艦、MOBLIE ARMOR機動堡壘）和部隊（由複數的戰機、MOBLIE SUIT機動戰士等編成）用的指令。在TV版、OVA和MSV中出現的皇牌機師ACE PILOT在戰鬥時更會有「大頭」畫面和對白出現。

捕捉和攻擊敵人——「移動」「索敵」「攻擊」

使用「移動」指令後，便可對敵人實行「攻擊」。而這時的攻擊方法會視射程範圍、武器的性能和當時裝備的不同而有所改變。為使「移動」和「攻擊」更有效率，應先實行「索敵」指令確認對方的能力。

編成部隊和艦艇的搭乘——「編成」「搭載」「發進」

「編成」指令用於將複數的部隊組合成小隊、中隊等。「搭載」用於將部隊收納於母艦中，耐久力和物資都可藉此回復；而「發進」則是將艦內部隊放出。



■可視情況編成部隊

據點指令

像亞巴奧和查布羅是由數個較小的據點組成的，在戰鬥時會出現和平時不同的局地戰畫面。

提升據點的防禦力和調配兵力——「強化」「輸送」

「強化」能提高據點的防禦力，「輸送」則是在據點間部隊、物資等的運送。即使是從地球到宇宙亦可，但注意需要的時間是視距離而有所不同的。

生產各種兵器——「生產」

可在該據點生產機體（UNIT），編成部隊。可生產的種類會因應戰略指令中的「研究」和「開發」影響。要注意「研究」→「開發」→「生產」的先後關係。



■ 準備的機體種類極之豐富



■ 善用據點是勝利的關鍵

特殊指令

防禦敵人的攻擊——「散布」「攪亂」「感知」

「散布」能放出米諾夫斯基粒子令索敵成功率和命中率下降；「攪亂」則能形成BEAM擾亂膜，令光能兵器無效化；「感知」是新類型人的專用能力，能感應周圍的敵人，效果等於不受干擾的「索敵」。

因應狀況改變——「分離」「變形」「武裝」

「分離」用於將兵器分體（如自護軍的馬薩蘭坦克）；「變形」則用於如G戰機那類可變形機；「武裝」則用於改變機體的武器。



■ G-ARMOR可變形成G-SKY、G-BULL，最好由馬茜駕駛（忠於原著嘛！）。



■ 善用機體變形後的特性



SIDE BY SIDE SPECIAL

真正考驗過彎巧術的賽車遊戲

文：赤目黑龍

RAC
製造商：TAITO　售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK (EACH COURSE REPLAY SAVE)
MEM
PlayStation

究竟賽車遊戲有幾難玩，只要玩者們玩過《SIDE BY SIDE SPECIAL》便會知道得一清二楚了，因為這個遊戲的難道不是説話能傳達的，一定要親身體驗少能領會到，大家不妨試一試自己的身手！

二合一遊戲又再出現？

這隻名為《SIDE BY SIDE SPECIAL》的遊戲，其實是由兩隻遊戲組合而成的，它們分別是《SIDE BY SIDE 1》和《SIDE BY SIDE 2》，這次推出的這個版本基本上只是將兩隻遊戲再一次推出而已。

基本上，《SIDE BY SIDE SPECIAL》這遊戲要玩者做的是通過一連串極奇刁鑽的山路，而且最主要的是玩者要有非常好的過彎技巧，這樣才可以在云云的電腦車之中脱穎而出。《SIDE BY SIDE SPECIAL》這遊戲的操作是非常的簡單，其基本操作如下：





按鍵	功能
×	油門
□	剎車掣
△	視點轉換
R1	上擋（SHIFT UP）
L1	落擋（SHIFT DOWN）

如果有歐洲車便好了！

如果玩者是車迷的話，便會留意到在遊戲之中的車全是以「實名」出現的，對了！在《SIDE BY SIDE SPECIAL》之中，全部16部車也是實實在在的車，大家可能在街上也看到這些車款。在遊戲之中出現的16部車分別是來自6個不同的氣車生產商，她們分別是「TOYOTA」、「NISSAN」、「HONDA」、「MAZDA」、「MITSUBISHI」和「SUBARU」，這些全是日本知名的氣車牌子，大家應該也對這些牌子非常熟悉了，但是，有一件非常可惜的事，便是在這些車之中沒有歐洲的車在內，例如是「BMW」和「VOLVO」，如果有這些車參加的話，遊戲可能會變得更加精采。

由於遊戲之中的車全是實名車輛，所以，在設定之中這些車的性能和特點也是和真車一模一樣的，因此，玩者選擇不同的車輛，便要使用另一種的方法去操控，絕對不能以一種方法去駕駛所有的車輛，這亦是遊戲吸引之處。像真是有其好的，不過對於一些玩貫了「碰碰車」的玩者而言，這遊戲便是一個非常大衝擊，因為這遊戲是絕不容許玩者四處亂碰的，如果有違的話，車便會「DOWN」，當然，這樣的話連衝線的機會也會沒有了。







10條賽道・任君選擇

在文中已説過這《SIDE BY SIDE SPECIAL》是由《SIDE BY SIDE 1》和《SIDE BY SIDE 2》組成的，所以遊戲之中的賽道也是這兩隻遊戲之中的一樣，每隻遊戲佔有5條賽道，前者的分別是「春」、「夏」、「秋」、「冬」和「極」；而後者的則是「卯月」、「彌生」、「神無月」、「文月」和「亥之刻」，這10條賽道的難度是每5條一個順序的，而當中最難的可以説是「冬」的雪地賽道，因為在雪地之上的走法是和一般的完全不同，所以如果玩其的賽道也只是「一般」的玩者，最好還是多多練習才進入這「冬」賽道，否則便只有任人魚肉了。



至於最後一條的「亥之刻」則是一條不明的賽道，所以玩者要在真正比時才能知賽道的真正面目，不過在這裏筆者可以給玩者一個警告，在這條賽道上，差不多每一個彎角也要用上「DRIFTING」的技巧，所以是極之走的賽道，而且這賽道只跑一圈，由此可見這條賽道是何等的長和難行。

在這遊戲之中，每一條賽道也有多個的「CHECK POINT」，每過一個便會增加時間，當然，如果在時限之內不能到達終點或「CHECK POINT」的話，便會GAME OVER，所以在此奉勸大家一句：「安全第一命長久。」

J LEAGUE 實況 WINNING ELEVEN 3



有監督唔做，走去做球員～！

由超任時代開始至今，實況足球系列始終是大受歡迎的遊戲。今次在PlayStation推出第三集，當中收錄了現時日本J LEAGUE各球隊的最新資料；另外，亦新加入了球員能力指數，令玩者可以選擇一些適合自己的球員出場比賽。

By：Agent X · Glen

SOC 2P MEM
製造商：KONAMI 售價：5800日圓
記憶：1 BLOCK
PlayStation

遊戲模式

遊戲模式主要分為「Exhibition」(公開賽)－主要是用作對戰，當中玩者可以選擇和電腦或與友人一起進行遊戲，亦有觀戰模式提供予玩者。「J.LEAUGE」(日本職業足球聯賽)－玩者可以選擇球季的場數，難度設定和試合時間，最終以爭奪聯賽冠軍為目標。「Cup Mode」(杯賽)－今集的杯賽模式和過往是有所不同，當中設有總共七個不同的杯賽選擇，玩者可以根據喜好來決定參與。「All Star Match」(明星對賽)－分開為東西明星對抗賽，玩者可以一次過控制來自不同隊伍的球星作賽。「P.K.」(十二碼)－玩者可以隨意選擇各隊來進行十二碼對戰，十分刺激。「Training」(練習)－玩者可以在這裡進行特別訓練，以加強控制球員的技巧，當中會有通常、自由球和角球三種練習模式予玩者選擇。



■新「Cup Mode」模式。

操作方法

進攻時

○鍵：長傳／傳中球
△鍵：傳空位
□鍵：射門
X鍵：短傳
L1鍵＋○鍵：三角短傳
R1鍵：奔跑
SELECT鍵：戰術使用

防守時

○鍵：鏟球
△鍵：龍門出迎
X鍵：攔截
L1鍵：切換球員

全體指示

這是今集新加入的設定，在球員姓名下會有一條五格藍色Bar，玩者可以根據情況需要而按L2或R2鍵作出改變。當五格藍色都亮起時，便表示全體球員會作出總攻擊，相反便會死守終場，非常方便。



■總攻擊的話，所有球員都會一擁而上。

視點

今集比上集增加了不少的視點設定，方便玩者選擇自己最適合的視點來作賽。其中可以選擇的視點包括：標準、近い、遠い、低い及縦五種。由於視點是會影響玩者的操作，因此要在不同視點下都能操縱自如，便須要花不少時間練習而得。



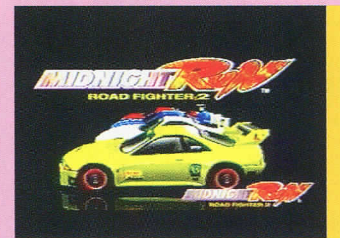
作戰設定畫面



A. 陣式：總共有十四種陣式可供選擇，按L1鍵或R1鍵來變更。
B. 防守隊形：分為平排(ライン)防守以及清道夫(スイーパー)兩種，按△鍵來決定。
C. 作戰戰術：主要分為沒有戰術(作戰なし)、越位陷阱(オフサイドトラップ)、穩守突擊(カウンターアタック)、區域防守(ゾーンプレス)、兩翼側擊(サイド攻擊)以及中央突破六種。
D. 球員調動及狀態一覽。
E.球員能力指數

1. 體力
2. 奔走力(ダッシュ)
3. 踢球力(キック)
4. 傳球力(パ　ス)
5. 防守力(カーブ)
6. 跳躍力(ジャンプ)
7. 善長左腳/右腳球員(利き足)





MIDNIGHT RUN~ROAD FIGHTER 2~

不痛不傷的賽車遊戲

文：赤目黑龍

MEM	製造商：KONAMI　售價：4800日圓 記憶：1 BLOCK
RAC	PlayStation

對於一直有支持着賽車遊戲的玩者而言，近這幾年之間出現的賽車遊戲實在非常多，而這次介紹的《MIDNIGHT RUN~ROAD FIGHTER 2~》便是由街機移植過來的賽車遊戲。

今次又係街頭賽車？！

一直以來，賽車遊戲的賽道可以分為三種大類，一種是最正式的賽車賽道；而其次便是越野賽道；最後便是街頭賽車，當中以後者較為大多數的玩者所歡迎，原因真是十分明顯，便是多街車的阻礙，比賽便會變得更加刺激，更加直實。這隻新推出的《MIDNIGHT RUN~ROAD FIGHTER 2~》便是一隻街頭賽車遊戲，如果有玩過這遊戲的街機版的話便會非常明白這遊戲的玩法，其實和一般的同類遊戲沒有多大的分別，不過，這隻遊戲的其中一個特色便是「鬥爬頭」，大家不妨留意一下在左下角有一個「PASSED」的字樣，而在之下的數字便是玩者「爬車」的數量，這亦是衝過終點時計算分數中的一環，所以越爬得多，分數便會越高。







只有4部車，真係唔多夠？

在《MIDNIGHT RUN~ROAD FIGHTER 2~》之中，玩者可以選擇的車只有4部而已，實在是太少了！不論如何，先為大家介紹一下這4部車，在遊戲之中沒有指明這4部車的性能，而事實上這4部車只是外型同而已，至於性能方面，基本上是沒有太大分別的，所以不論玩者選選擇哪一部也是沒有問題的。

表面上車只有4部，不過，「勉強」來説是有8部的，其餘的4部便是大家選擇車時，按△掣來以改變的「TUNED」VERSION，這個VERSION其實是將基本的4部車加以改装，所以在外貌上是有所不同的，而車本身當然是快了不少，不過，對手的車也會改裝，所以在比賽上根本沒有甚麼改變的，只是比賽時速度比較快而已（其實也快不了甚麼），而玩法也是一樣的。

至於車的操作方面，《MIDNIGHT RUN~ROAD FIGHTER 2~》是有一種非常方便的系統，那便是玩者可以自由改變「自動波」和「棍波」，所以，玩者不會因為在選擇車輛時一時不慎而選擇錯誤而使遊戲變得沒有趣味，而且玩者亦可以因應情況而自己轉換，實在非常方便。









賽道又係得3條咁少

車就得4部那麼少，賽道又如何呢？真是越來越少，賽道只有3條而已，分別是初級的「The SUNSET TRIAL」；中級的「The STARLIGHT HEAT」及上級的「The MIDNIGHT RUN」，這3條賽道的主要分別是「長度」而已，在彎角的數目和賽道本身的難度上，這3條賽道根本沒有任何的分別，其中已第2條的「The STARLIGHT HEAT」最長，不過，這條賽道亦是3條賽道之中最易走的一條。

在遊戲之中，玩者在每條賽道之中是要走3個圈的，可能玩者不會發現，其實每當玩者完成一個圈後，街上車輛的數目也是不斷的在增加，這是玩者要非常注意的。











FIFA ROAD TO WORLD CUP 98

By: Agent X · Glen

SPT	製造商：Electronic Arts	記憶：4-10 BLOCKS
MPLY / MEM	PlayStation	

沒有足球，就沒有世界杯！

由於得到FIFA認可，故遊戲中的全部球員能夠以真姓名出場。玩者除了可使用世界各地球隊，進軍98年法國世界杯之外，當中更收錄了11個國家的聯賽，讓玩者參與爭奪錦標。遊戲中玩者亦可自創球員，來組成一支自創的球隊來參賽。

操作方法

進攻

△鍵：加速(不能緊按，亦不能用得過量)
X鍵：傳球/傳空位(按2下)
□鍵：傳中球(以按掣時間多寡來決定球的力度)
○鍵：射門(以按掣時間多寡來決定球的力度)
R1鍵：跳起避開
L2/R2鍵：快速左/右移
緊按L1鍵+X鍵：後腳傳球
緊按L2/R2鍵+△鍵：向左/右作360度轉身過人
緊按L2/R2鍵+□鍵：挑球過人
緊按L2/R2鍵+○鍵：假裝起腳

守備

△鍵：加速
X鍵：選擇控制球員
□鍵：鏟球
○鍵：搶球
L1：粗暴攔截

守門員

X鍵/□鍵：傳球
R1鍵：將球放下
○鍵：大腳

自由球/死球

R1鍵：切換為Normal、Receiver和Target模式
L2鍵或R2鍵：加入弧度

Normal	Receiver	Target
方向鍵上/下：球的高度	X鍵：選擇接應球員	方向鍵：移動目標
方向鍵左/右：球的角度	□鍵／○鍵：踢球	□鍵：高波
□鍵/○鍵／X鍵：踢球		X鍵：傳球
		○鍵：取消目標

遊戲模式

當中主要分為「Friendly」、「Road to World Cup 98」和「League」三項；而參加人數可多至八名。所謂「Friendly」便是友誼賽，玩者可以選擇任何隊伍來對賽。「Road to World Cup 98」就是世界杯，遊戲中早已將世界各地隊伍分為六個賽區：「南美洲」(CONMEBOL)、「大洋洲」(OFC)、「亞洲」(AFC)、「歐洲」(UEFA)、「北美及加納比海」(CONCACAF)和「非洲」(CAF)；玩者可以在各賽區中的隊伍來參與外圍賽，爭取進入決賽週的資格。而「League」是參與各地的聯賽，當中有英格蘭超級聯賽，意大利甲組聯賽等總共11個，玩者可以選擇著名的球會，來奪取當地的聯賽冠軍。另外，玩者更可以因應現實中各球會的球員變動，而將遊戲中的球員進行轉會或加入新的球員。



■曼聯VS利物浦，皇者之戰！

Training

遊戲中的訓練模式，當中玩者可以選擇任何一支隊伍，參加以下四種不同的訓練項目，包括：「Panalties」(十二碼)、「Free Kicks」(自由球)、「Corners」(角球)和「Training Match」(練習賽)。



■你能否射出"卡路斯"式的自由球嗎？

Panalty Shootout



玩者可以選擇與電腦，或和友人一起進行對戰。每隊將會先派出五位球員來射十二碼球，若首五位球員未能夠分出勝負，之後兩隊便會各自派出一名球員，進行即時死亡制。

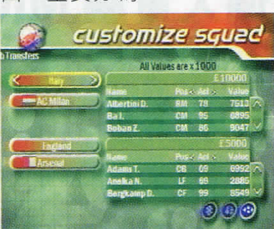
Team Management

玩者可以根據自己的喜好來對球隊進行設定，當中有：「Starting Lineup」(出場陣容)、「Substitute」(換人)、「Formation」(陣式)、「Strategy」(戰術)、「Aggression」(各球員的侵略性)、「Kick Takers」(設定開出角球、自由球及十二碼的球員)、「Positioning」(球員在球場上的位置)、「Attacking Bias」(各球員的進攻意識)及「Man Marking」(設定負責盯人的球員)等。

Customize Squad

這裡是讓玩者可以更改球隊資料，當中主要有：「International Selection」(國家隊名單)、「Club Transfers」(球會交易)、「Player Edit」(球員能力設定)「Team Edit」(球隊創造)。當中在「Club Transfers」中，各球會是需要花錢來買球員的，而資金的多少則根據球會的大小來決定。至於球員能力方面，主要分為：

「Acl」：Acceleration(加速力)
「Agg」：Aggression(侵略性)
「Agl」：Agility(機動性)
「Atb」：Attack Bias(進攻意識)
「Awr」：Awareness(投入度)
「Bct」：Ball Control(控球)
「Cre」：Creativity(創造力)
「Fit」：Fitness(體能)
「Hac」：Header Accuracy(頭球準確度)
「Pac」：Passing Accuracy(傳球準確度)
「Pbs」：Pass Bias(傳球意識)
「Rct」：Reaction(反應)
「Sac」：Shot Accuracy(射球準確度)
「Sbs」：Shot Bias(射門意識)
「Spd」：Speed(速度)
「Spw」：Shot Power(射球力量)
「Tac」：Tackles(攔截力)



■要球星加盟的話，就賣人來籌錢吧！





MARIA

你們生於世上的理由

一切由跟多重性格少女MARIA的相遇開始，充滿人性的戲劇完全遊戲化，探索失去的記憶，解謎，命運的戲弄…緻密的故事由玩者的意志而展開，這是互動式DRAMA給予玩者的樂趣，歡迎參加這個心之冒險旅程。



AVG　MEM　製造商：AXELA　售價：6800日元　發售日期：發售中　容量：1 BLOCK　PlayStation



序章

這個悲劇圍繞着MARIA，遊戲的女主角。五歲的MARIA目睹雙親被人殺害，父親是被人用鈍器往頭部擊殺而死，母親則被絞殺。無家可歸的MARIA從此生活於侵恐之中，事件中的唯一証人MARIA，似乎因着某種執拗而被警探和犯人窮追着。MARIA實在無法忍受這種生活了，她的心，早已經支離破碎…。十六歲的MARIA，企圖用刻有MARIA字樣的破片割脈自殺，自殺未遂的MARIA，被運往慈愛堂病院搶救。MARIA總算拾回一命，負責護理MARIA的高野醫師，決意扭轉她的命運，將她帶入正途，不過她過去的記憶似乎存在着失缺的部分。然後，高野開始了他二人三足式的「失去記憶探索」。多重人格的秘密隨着逐漸明朗化，而且雙親被殺事件之謎也…。

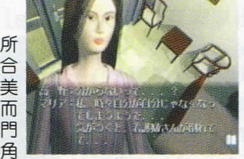
身為年青醫師高野潤玩者，不得不尋回MARIA失去的記憶，重組她分裂的人格。玩者使用的方法關乎於整過故事的展開。

什麼是多重人格障礙

當一個人經歷了超過限度痛苦的經驗後，為了解決這個事實，個人之中會另外敷生別的人格或者分裂為多種人格。此心理病在日本的別名為「解離性同一障害」。例如，每日受到父親責打的小孩，當到了再也不能忍受的地步，他就會將「這不是我做的」這種想法強加於自己身上，這是他刻服困境的方法。這時那小孩的意識跟身體分離，感到從遠處看到被折磨的另一個自己。讓「別的人格」受到痛苦，本人則可以逃避這些體驗。受到打擊性經歷或虐待的兒童到長大後，可能會殘留着這種「技能」。分離了的人格和原本的人格自身，在意識的領域上根本完全不同，所以病人多數會有記憶喪失的現象。

人物介紹

筒井MARIA

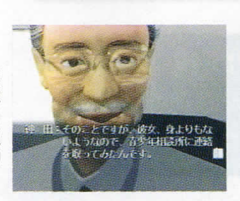


十六歲。日本人和法國人所生的混血兒。高校生。揉合了東洋神秘和西洋美態的美少女。年幼時兩親雙亡，而受祖母的培育。就讀於名門學校，成績優秀。間中咀角掛着謎樣的微笑，可是就很少被人留意。

高野潤

二十六歲的新進外科醫生，負責護理MARIA。孩提時代，突然他的父親有如人間蒸發地失蹤，稍後連母親亦失去的他，頓變孤兒。其後他由母系的遠親所養育，並且受神田的援助，他才得以成為醫生。他對別人的溫柔令他變得優柔寡斷。

神田利一



六十五歲的慈愛堂病院院長。為人溫厚，很受別人尊重。積極參與地區的慈善活動，不忘服務社會，被稱為「平成的赤鬍子」。

桑原律夫



五十八歲的慈愛堂病院內科醫長。診斷病症極為準確，特別是癌病的專家，自視為神田的宿敵，身裁瘦小，很難相處的性格。



本田太陽

二十六歲的慈愛堂病院精神科醫生，是高野自學生時代的朋友。身為精神科醫生，對多重人格有深刻的認識，經常能給予高野寶貴的建議。性格大方，好女色。



二階堂泰德

幹練的刑警，對跟他有關的事件鍥而不捨，並以此馳名。至今一直追查着十一年前所發生的筒井夫妻兇殺案。



太田由美子

三十六歲的慈愛堂病院外科護士。做事有點兒冒失，不過尚算值得信賴，缺點是太多說話了。

個人電腦 MICHAELSOFT RAINBOWS 98 的操作方法

完成某事件後，當(段落後的)揭書符號出現時，按下△鍵，就能叫出個人電腦畫面。

DESKTOP PATTERN：能改變WALLPAPER的款式。

滑鼠速度：能改變滑鼠移動速度和連按滑鼠的速度。

E-MAIL：接收由友人「本田」送過來的電子郵件，要不時CHECK CHECK。

DATA BASE：

人物：詳細REVIEW人物的有關資料。

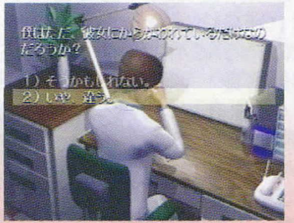
報告書：記錄了MARIA的多重人格資料，至今的病徵和病院的記錄。

？(謎之物品)：記錄了故事中出場的謎之物品。

MINI GAME：一款PUZZLE GAME，每過十級會有一個PASSWORD，至於用途嘛…頭七個如下：

KAZUYA　KIRIE　TAKASHI　HIROSHI
YASUHINO　YOSHIAKI　AKIRA





■這些選項絕對會影響故事的發展



■玫瑰花瓣的落下，引發她另一人格的活躍



■MARIA在雙親的忌辰逃出醫院



■MARIA終於在她雙親墳前被尋回





DAM DAM STOMPLAND

ACT　製造商：SME　售價：4800日圓　記憶：1 BLOCK
2P　MEM　PlayStation

By：Agent X ‧ Glen

畫面介紹

1.玩者所用角色及剩下的心。
2.對手所用角色及剩下的心。
3.時計，當到零時便以雙方剩下的心的多少決定勝負。
4.當玩者跌在沼澤時，便會出現一條能量計，當能量計昇滿時，便自動扣掉一個心。
5.寶箱，走近便可取得當中的道具。
6.敵人輔助角色(只限故事模式)。若玩者人物的影子不幸被它們踐踏，是會扣掉一個心，以及在一定時間內失去活動能力。
7.光源變更鍵。任何人只要踏上一下，便會改變光源的角度，令影子改變方向，而當中總共有八種不同的角度。
8.光源雷達。顯示光的位置，而寶箱等道具亦會在這裡有所提示。
9. 玩者角色。
10. 對手角色。

操作方法

方向鍵	人物移動
△鍵	特殊技
□鍵	Dash 踏影
○鍵	跳躍 (再按為二段跳躍)
X 鍵	踏影
L1 鍵	光源雷達 On/Off
L1+L2+R1+R2+ ○鍵	返回到前一畫面
L1+L2+R1+R2+Start 鍵	返回到標題畫面

遊戲方法

遊戲主要是以踐踏對手的影子為目標，當中會以一對一的形式來進行比賽。玩者及對手最初都會有若干的「心」，每當玩者成功踐踏對手的影子時，便會扣掉對手的心，誰先扣掉對手所有的心，就算取勝。另外，當玩者成功踐踏對手的影子後，玩者所控制的人物便會在一定時間內變大，令對手增加反擊的機會。

遊戲的模式主要分為：「Travel Mode」(故事模式)、「VS Mode」(對戰)、「Option」(選項)和「Free」(練習)四項，供玩者自由選擇。

當玩者成功扣掉對手所有「心」之後，電腦便會為玩者進行評分。而評分的準則主要是根據玩者所需的時間，以及使用了多少踏影及Dash踏影。筆者建議若玩者想獲得高分的話，便應多多使用Dash踏影來戰勝對手。

■多使用Dash踏影，會獲得不少分數。

各式道具一覽

青蛙 (カエル)



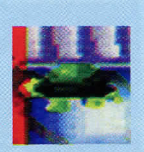
增加跳躍力。人物可以在一定時間內，跳得比對手更高更遠，絕對是回避敵人攻擊的妙品。

火箭 (ロケット)



增加移動速度。人物能在一定時間內作快速移動，既可以逃避敵人攻擊之餘，又可以進行閃電突擊，是不容錯過的道具。

海龜 (カメ)



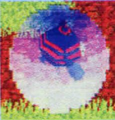
減低移動速度。人物的行動在一定時間內變得遲緩，因此玩者如見此物，應立刻作出回避；若不幸得到此物，最好就使用跳躍或特殊技來防止對手攻擊。

企鵝 (ペンギン)



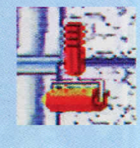
滑冰。人物會變得像在冰上移動般難以控制，而且稍一不慎就會滑出場外，跌落沼澤，狼狽非常。

汽球 (バルーン)



半無敵狀態。人物在一定時間內令對手的攻擊失效，不過若玩者跌落在一些沼澤等地，同樣是會受到傷害的，敬請各位留意。

滾軸油掃 (ローラー)



連續「踐踏」攻擊。人物能在一定時間內使出連續「踐踏」攻擊，只要玩者能夠在近距離駛出的話，敵人可以說是無能為力，束手就擒。

炸彈 (ボンバー)



將敵人炸至彈開。人物頭上會有數字在倒數，當數到零時便會發生大爆炸，令敵人受爆風的影響而飛出場外。

心 (ハート)

增加生命。玩者在打開寶箱時，便會有機會得到以增加人物生命。這道具在對戰時的作用很大，可以因此而改變勝負。

砝碼 (ふんどう)

跳躍不能。人物因受砝碼的影響而不能跳躍，所以玩者最好暫時回避一下，否則就小心被敵人攻擊。

老鼠 (ネズミ)



縮小。人物突然縮小，連帶它的影子亦因而變細，令敵人難以攻擊；不過，這並不表示你無敵，只是增加了擊倒敵人的機會罷。



ZERO-DIVIDE- The Final Conflict-



在上期《遊戲誌》中，我們已為大家介紹SATURN版《ZERO DIVIDE — THE FINAL CONFLICT —》十名主要角色和一名隱藏人物的技指令性質，而今期則介餘下兩名隱藏人物的技指令性質，只於它們的使用方法和遊戲中各種秘技，請讀者待為參閱上期和今期的「秘技工場」吧！

TEXT：KOTARO

FIG | 製造商：ZOOM | 發售日：發售中(11月20日)
價格：5800日圓 | 容量：CD-ROM
2P MEM SEGA SATURN

隱藏角色技指令性質一覽表



XTAL

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
固有技				
BRAIN RISE	↘P	中	30	—
BRAIN SUMMER	↖K	中	60	—
BRAIN FLYER	↗K	上	50	—
BRAIN HAMMER	←→P	中	18	—
BRAIN CHARGE	→→P	上	60	—
BRAIN UPPER HEEL	←→K	中	30	—
BRAIN KNUCKLE EYE	P＋K	中	24	—
BRAIN DUNKER HEEL	↓K＋G	下	30	—
BRAIN LOA HEEL	↘K＋G	下	30	—
BRAIN ROLLING ARM	P＋K＋G	中	40	—
EX BRAIN	P＋K＋E	中	30	—
PSYCHO · SLAP HEAD	P＋G	上段投	70	—
COMBINATION				
BRAIN CROSS	PP	上	12	—
BRAIN EDGE HEEL	PK	上	24	C
BRAIN GROUND CROSS	PPP	中	24	D
BRAIN GROUND HAMMER	←→PP	中	24	D
BRAIN SQUEEZE	↘K＋GK＋G	下	24	D
轉向攻擊				
BRAIN SLASH	←P	上	12	—
BRAIN KNUCKLE EYE	←←P	中	18	—
BRAIN RIPPER 1	←K	中	24	—
BRAIN RIPPER 2	←←K	下	20	—
DOWN攻擊				
BRAIN HEEL	↘P	DW	12	—
BRAIN SAFE	↑P	DW	20	—
DYNAMITE BRAIN SAFE	↑P	DW	35	—





NECO

技名	指令	攻擊方向	攻擊力	特殊效果
固有技				
這是我很銳利的SUMMER	↖K	中	50	—
這是我想送給你的拳	P＋G	中	30	—
這是我溫柔的足拂	K＋G	下	20	D
這是我的EX什麼	←→P＋K	中	50	—
這肘向你的HEART直擊	→P	中	19	—
你可以受得起我這招嗎？	↘K＋G	下	22	D
不錯！那天我就在海邊	↓K＋G	下	30	—
捲進我的腳下吧！	→→K	中	30	—
看我的呵！呵！呵！	↘P	中	30	—
我就在海裏BABY！	←K	中	30	—
COMBINATION				
熱拳'97	PP	上	12	—
熱基本'97	PK	上	24	—
超熱拳'97	PPP	上	10	—
我進化得堅硬的拳和腳	PPPK	中	30	—
戲劇性的了結	PPP↓K	下	20	D
我出乎意料之外的拳和腳	↘KK	中	30	—
這招強得連我也害怕	→P↘K	中	30	—
DOWN攻擊				
看我的肩	↘P	DW	12	—
讓我鑿'97	↑P	DW	20	—
我從高處鑿下來'97	↑P	DW	35	—

*「上」——上段攻擊；「中」——中段攻擊；「下」——下段攻擊；「D」——打DOWN對手；「C」——能CANCEL；「＝P」——與通常技PUNCH同技。

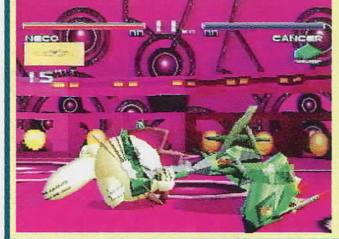




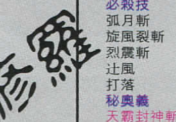


FIG 2P　製造商：SNK　登場日：12月中旬預定　AD

TEXT：KOTARO

技指令表



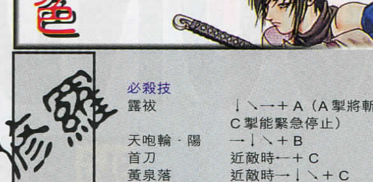


修羅

必殺技	
弧月斬	→↓↘＋B
旋風裂斬	↓↘→＋B
烈震斬	←↓↙＋A or B
辻風	↓↘→＋AB 同按
打落	←＋BC 同按
秘奧義	
天霸封神斬	怒 MAX 狀態時←→↘↓＋AB 同按

羅剎

必殺技	
弧月斬	→↓↘＋B
剛破	→↓↘＋A
旋風波	↓↘→＋A
酒瓶打	↓↙←＋A
連環剛破	對手被酒瓶割中狀態時↓↙←＋A
秘奧義	
天霸封神斬	怒 MAX 狀態時←→↘↓＋AB 同按



修羅

必殺技	
露祓	↓↘→＋A（A 擊將斬緊急停止，C 擊能緊急停止）
天咆輪．陽	→↓↘＋B
首刀	近敵時←＋C
黃泉落	近敵時→↓↘＋C
空華．阿	↗＋A
空華．吽	↘＋A
蓮華舞	近敵時↓↘→＋C
結跏趺座	蓮華舞踏着敵肩狀態
昇華	結跏趺座中 A
散華	結跏趺座中 B
八葉	結跏趺座中方向移動（八方向對應）
秘奧義	
天魔波旬	怒 MAX 狀態時→↓↘＋AB 同按

羅剎

必殺技	
沙喇	→↓↘＋B
刹那	↓↙←＋A or B or C or D or AC同按 or BC 同按 or AD 同按 or BD 同按
無憂華	←↓↙＋C
無明	近敵時←↓↙＋C
波羅夷	→↓↘＋C
轉法輪	↓↘→＋A
色咒	↓↘→＋C
空華．阿	↙＋A
空華．吽	↘＋A
無常	←↓↙＋A
秘奧義	
涅槃	怒 MAX 狀態時→↓↘＋AB 同按



刹那輸入擊出現位置

柳生磐馬



修羅

必殺技	
玉込	武器無彈時↓↘→＋A
鐵碎丸	玉込後↓↘→＋A
裏柳生流 齒止刀	←＋BC 同按
大外刈	近敵時→＋C
巴投	近敵時↙＋C
持上～放捨	近敵時→↓↘＋C
持續	持上時按着 C 擊不放
放上	近敵時↘↘＋C
山嵐	近敵時←↙↓↘→＋C
裏柳生流 投殺 四肢破壞固	放上中←↙↓↘→＋C
裏柳生流 投殺 粉碎大落下	放上中→↘↓↙←＋C
裏柳生流 腕打逆心投	近敵時→→＋C
秘奧義	
鐵碎連轟丸	怒 MAX 狀態時↓↘→＋AB 同按

羅剎

必殺技	
玉込	武器無彈時↓↘→＋A
鐵碎丸	玉込後↓↘→＋A
裏柳生流 齒止刀	←＋BC 同按
持上～放捨	近敵時→↓↘＋C
裏柳生流 震嶽	→→＋B
裏柳生流 卍壓破	←↙↓↘→＋B
裏柳生流 逆瀧	↘↘＋B
裏柳生流 天通	逆瀧中→↓↘＋B是DASH，↓＋B為偽技，終止，擊中後以A擊追打
裏柳生流 回轉誘身亂舞連擊	在偽技↓↙←＋B之中，按着B擊不放，能作「→」前移動，「←」後移動，「↑」內移動，「↓」外移動和按D擊終止，再按B擊為發動，發動擊中後能作連打攻擊，A擊為上段，B擊為下段
秘奧義	
風林火山	怒 MAX 狀態時↓↙←＋AB 同按



修羅

必殺技	
不動擊	↓↘→＋A or B
大爆殺	→↓↘＋A or B
炎返	受傷吹飛中 AB 同按
災炎	←↓↙＋A
火炎擊	←↓↙＋B
秘奧義	
大炎上	怒 MAX 狀態時→↘↓↙←＋AB 同按

羅剎

必殺技	
不動擊	↓↘→＋A or B
炎滅	↓↙←＋A or B
六道烈火	NORMAL 時→↓↘＋A．B．→↓↘＋B 覺醒時→↓↘＋A．B．B．→↓↘＋B．→↓↘＋AB 同按．↓↓＋AB 同按
火炎擊	←↓↙＋B
炎邪覺醒	↓↓＋AB 同按
秘奧義	
大炎上	怒 MAX 狀態時→↘↓↙←＋AB 同按

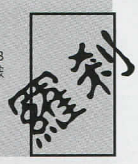


修羅

必殺技	
浮月	↓↘→＋A or B
月光	→↓↘＋A or B
月隱	↓↙←＋A or B or C
死月	空中↓↙←＋C
召還	←↓↙＋A
水華咲	受傷吹飛中 AB 同按
秘奧義	
月昇 水柱波	怒 MAX 狀態時→↘↓↙←＋AB 同按

羅剎

必殺技	
月輪波	↓↘→＋A or B（可空中使用）
蓮華水舞	NORMAL 時→↓↘＋A．B．→↓↘＋B 覺醒時→↓↘＋A．B．B．B．→B．→↓↘＋AB同按
死月	空中↓↙←＋C
水邪覺醒	↓↓＋AB 同按
秘奧義	
月昇 水柱波	怒 MAX 狀態時→↘↓↙←＋AB 同按



秦戶流留



修羅

必殺技	
神之輪舞	←↓↙＋A or B
乘風之秤	→↓↘＋C
勝利之刃	←↙↓＋A
風之刃	←↙↓＋B
鷹捕	↓↘→＋A
鷹摑	↓↘→＋B
秘奧義	
自然色鷹之輪舞	怒 MAX 狀態時↓↘→＋AB 同按

羅剎

必殺技	
神之輪舞	←↓↙＋A or B
乘風之秤	→↓↘＋C
勝利之刃	←↙↓＋A
風之刃	←↙↓＋B
神之牙	↓↘→＋A
流轉胸擊刃	↓↘→＋C
秘奧義	
自然色神之牙	怒 MAX 狀態時↓↘→＋AB 同按





修羅

必殺技	
柑之溫	近敵時↓＋C
冷凍弓	↓↘→＋A．A
吹雪之槍	↓↘→＋B
冰之花	→↓↘＋B
冷凍步銑	近敵時→↘↓↙←＋C
冰之岩	跳躍中↓↓＋A
守之冰	受傷吹飛中 AB 同按
秘奧義	
冷凍神之刀	怒 MAX 狀態時↓↘→＋AB 同按

羅剎

必殺技	
柑之溫	近敵時↓＋C
冷凍神之露	DASH 中 AB 同按
冷凍弓	↓↘→＋A
冰之泉	↓↙←＋A
神之鏡	↓↘→＋B
冷凍力	↓↓＋AB 同按
冰之岩	跳躍中↓↓＋A
秘奧義	
冷凍神之刀	怒 MAX 狀態時↓↘→＋AB 同按

服部半藏



修羅

必殺技	
烈風手裏劍	↓↘→＋A（可空中使用）
忍法 影分身	→←↙↓↘→＋A or B
忍法 爆炎龍	↓↙←＋A
忍法 空蟬 天舞	→↘↓↙←＋A
忍法 空蟬 地斬	→↘↓↙←＋B
忍法 爆炎陣	↓↙←＋C
忍法 爆炎微塵隱	近敵時→↓↘＋B
忍法 影舞	↓↓＋BC 同按
秘奧義	
亂烈風手裏劍	怒 MAX 狀態時↓↘→＋AB 同按

羅剎

必殺技	
烈風手裏劍	↓↘→＋A（可空中使用）
忍法 影分身	→←↙↓↘→＋A or B
忍法 爆龍	受傷中BC同按
忍法 猿舞	←↓↙＋A or B or C or D
忍法 靜音	↓↓＋A
忍法 影分身	→←↙↓↘→＋A or B
隕落	近敵時→↓↘＋C（可空中使用）
罰	←↙↓↘→＋C
雷	→↘↓↙←＋C
碎	←＋C
麟	於敵蹲下狀態時↓＋C
翫	於敵蹲下狀態時↓↘→＋C
胤	→→＋C（擊中時發動）
霞	↗＋C（擊中時發動）
冥	對手倒下時↘＋C
獄	對手倒下時↙＋C
上段當身	←＋BC 同按
中段當身	↙＋BC 同按
下段當身	↓＋BC 同按
肇	下段當身中BC同按．A．D
秘奧義	
真 隕落	怒MAX狀態近敵時→↓↘＋AB同按



加魯福特



修羅

必殺技	
REPLICA ATTACK	→↘↓↙←＋A or B
RUSH DOG	↓↘→＋A
MACHINE GUN DOG	↓↘→＋B
REPLICA DOG	↓↙←＋A
OVER HEAD CRUSH	↓↙←＋B
STRIKE DOG	↓↘→＋C
SHADOW COPY	→←↙↓↘→＋A or B
秘奧義	
M.S.D.（MEGA STRIKE DOG）	怒 MAX 狀態時↓↘→＋AB 同按

羅剎

必殺技	
REPLICA ATTACK	→↘↓↙←＋A or B
SHADOW COPY	→←↙↓↘→＋A or B
PLASMA BLADE	↓↘→＋A
PLASMA BREAK	→↓↘＋B
PLASMA FACT	↓↓＋BC 同按
STRIKE HEADS	近敵時→↓↘＋C
LIGHTING SLASH	↓↘→＋C
秘奧義	
M.S.D.（MEGA STRIKE DOG）	怒 MAX 狀態時↓↘→＋AB 同按

橘右京



修羅

必殺技	
秘劍 燕返	空中↓↘→＋B
秘劍 朧刀	↓↘→＋B
秘劍 細雪	↓↙←＋A
非劍 細雪	↓↙←＋D
秘劍 天風	→↘↓↙←＋A
秘劍 霜風	→↘↓↙←＋B
秘劍 天霜之構	→↘↓↙←＋C
秘奧義	
飛燕十刃	怒 MAX 狀態時←→↘↓＋AB 同按



羅剎

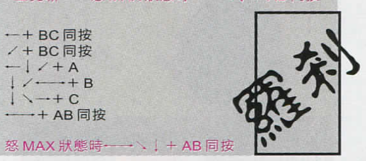
必殺技	
秘劍 細雪	↓↙←＋A
非劍 細雪	↓↙←＋D
秘劍 燕返	空中↓↘→＋B
雲雀	↓↙←＋B
卷雲 甲之型	←＋BC 同按
卷雲 乙之型	↙＋BC 同按
卷雲 丙之型	↓＋BC 同按
秘奧義	
飛燕十刃	怒 MAX 狀態時←→↘↓＋AB 同按





修羅

必殺技	
光翼刃	→↓↘＋B
櫻華斬	↓↙←＋A
三連殺 牙	↓↘→＋B
三連殺 角	三連殺 牙中↓↘→＋B
三連殺 燐	三連殺 角中↓↘→＋B
牽刃	→↓↘＋C
秘奧義	
五光斬	怒 MAX 狀態時←→↘↓＋AB 同按



羅剎

必殺技	
彈返 上段	←＋BC 同按
彈返 中段	↙＋BC 同按
紫暮	←↓↙＋A
百鬼殺	↓↙←→＋B
引摺回	↓↘→＋C
牙神突	←→＋AB 同按
秘奧義	
五光斬	怒 MAX 狀態時←→↘↓＋AB 同按



FINAL ROUND

＊畫面仍屬開發中

SLG　MEM　PlayStation

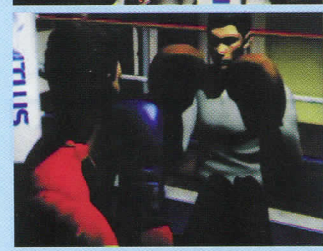
製造商：ATLUS　發售日：1998年2月予定
售價：未定　記憶：未定

拳霸天下！

又一隻以拳擊為題材的育成模擬遊戲，和過往同類型的遊戲比較，遊戲較為力求重現真實拳擊比賽的刺激性，加上人物及畫面等大都以立體多邊形來顯示；而在比賽中，亦有豐富的戰術提供予玩者選擇，自由度十分高。









選手育成

玩者的目標，就是要訓練一位寂寂無名的年青選手，然後挑戰世界各地所舉辦的拳擊比賽，成為世界拳擊之王。因此，如何訓練選手，是致勝的要點；而遊戲中所提供的選手資料，可以令玩者對選手的訓練計劃和方向，作出針對性的決定。

此外，遊戲中亦有多種訓練項目提供予玩者選擇，包括：「攻擊重視」、「防御重視」、「步法重視」和「體能重視」。每一項都會令選手能力出現變化，所以玩者每個決定都需要三思而後行。

在訓練期間，玩者與選手之間或會因意見不合而出現分歧，甚至弄得二人的關係非常惡劣。因此，玩者應該時常留意選手的感情指標以及信賴度，以對選手作出適當的調整；而選手的性格亦會影響雙方關係，故玩者要多加注意。



■ 各式訓練指示。



■ 選手資料。



■ 拳手的情緒亦需照顧。

比賽畫面

當玩者訓練了選手一段時間後，便可以進行迎訓練對賽甚至參加一些賽事來試試選手實力。從開發畫面中可見，當中主要分為三部份顯示：左下角表示選手所用的戰術、中間表示選手的狀態及損傷程度、右下角則表示選手所用的招式及態勢。照筆者估計，玩者在比賽中應該可以隨時使用十字鍵等，去轉換戰術和招式。另外，在休息時間中，玩者是可以改變選手的作戰指示，其中主要有：「技術指導」、「精神指示」、「體力回復」和「損傷處理」。



■ 下達進攻指示。



■ 防守！



■ 中場休息，身為教練應提供一些有用意見。

AdviserSystem

遊戲中，使用了一個全新系統，稱之為「Adviser System」。不過由於資料所限，故此暫時未有這一新系統的情況；但一有最新的資料公佈，必定會為大家再作詳細的報導介紹。



美少女寫真館

插圖：甲斐智久

最終章

遠藤晶

令人懷念的事與物
遠藤晶叔父所開設的咖啡室



身高：168CM
三圍：83、58、83CM
出生日：10月31日
星座：天秤座
血型：AB型
現居地：長崎縣長崎市
就讀學校：縣立誠林女子高校
所屬學部：管弦樂同好會（誠林高校交響樂團）
特別特技：小提琴
擅長科目：音樂、世界史（西洋史）
兼職：沒有
喜歡的事物：頭帶或是耳環之類高品味的飾物
討厭的事物：模棱兩可的說話、不明確的態度
形象顏色：青綠色
興趣：打網球、購物

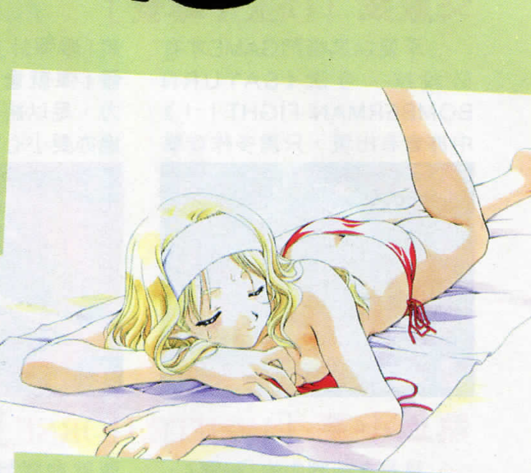


性格特徵

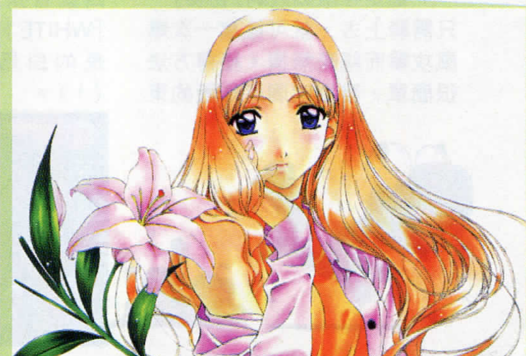
遠藤晶是屬於舉止優雅、言行果斷的類型。自幼開始學習小提琴的她曾得過大獎，由於既輕又貌美，被譽為天才少女，這為她帶來不少壓力。生就一副美人胚子的她對潮流很敏感，但決不喜歡隨波逐流，闊大的頭帶和迷你裙可說是她的標誌。本來學校是禁止戴頭帶的，但因為她說是練習小提琴需要，所以學校也特別通融，可見學校對她的期望。她那位開咖啡室的叔父是她傾吐心事的對象。

邂逅經過

被譽為天才少女的晶昇上中學1年級之後陷入了低潮，她對想追求她而奉承她的男孩子很反感。這個時候你轉到她的學校，你因為被她練習小提琴的姿態所吸引而請求她教你小提琴，她因為你毫不做作的態度而對你產生好感，加上在教導你小提琴時令她回想起自己小時候學習小提琴的喜悅，因而令她從低潮中鎮作過來。







文：阿三



SATURN BOMBERMAN FIGHT！！



3D 連環大轟炸，FIGHT！！

新特式、新刺激

立體大作戰

在SATURN上首度以3D立體模式進行大作戰，角色不但以能源棒計算，而操作上亦有大改革，可作二段跳、投擲、踢炸彈、前衝……等等，簡直新招怪招齊出動。還有多達10種以上的ITEM，總之夠多新鮮感，又夠多FUN。





必殺技「DEKA爆發」

不要以為格鬥GAME才有必殺技，今次《SATURN BOMBERMAN FIGHT！！》中亦會有出現，只需多作攻擊將「爆彈計」貯滿，「DEKA爆發」彈就會出現，10倍攻擊力，足以將對手一擊必殺。不過亦要小心爆風炸傷自己。





熱血小馬「WHITE HORSE」

這是在版圖內的「秘寶」，只需騎上去，就可抵擋一次爆風攻擊而絲毫無損。獲得方法很簡單，發掘四周可炸毀的東西就會找到。但為作會稱作「WHITE HORSE」，皆因未成長的白馬，馬毛是啡色的（！）。





各種模式介紹

STORY MODE

今回《SATURN BOMBERMAN FIGHT！！》的故事，都是圍繞在參加「BOMBER大會」的每位主角身上。15位角色、15段不同的故事，各為不同目的而進發，亦會有各自的結局。可有信心將所有ENDING一一解開嗎？。





BATTLE MODE

對戰是《BOMBERMAN》的必然要素之一，今次新作最多可供4人同時參與，而遊戲中的9個對戰場地，當然可以隨意選擇。還有新設的MINI BOMB系統，即使死了仍會變成「細細粒」角色繼續攪破壞甚至復活，認真犀利。





SURVIVAL MODE

1人連續單挑模式，向最高記錄挑戰。每戰勝1角色時，能源會有少量的回復，最多可與50名戰士進行對戰，當能源耗盡就會即時GAME OVER。如對操作及玩法有不明白，亦可到「HOW TO PLAY」去了解一下。

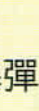


ITEM一覽


FIRE UP
火力伸延一格


BOMB UP
增加可放置炸彈一個


火力MAX
火力增至最大值


連爆
數個爆彈連續放置

縱連爆
數個爆彈層層疊

超DEKA爆
比「DEKA爆」威力更大


即爆
炸彈丟出後即時爆發


加速
增加角色走力


轉向
上下左右方向逆轉

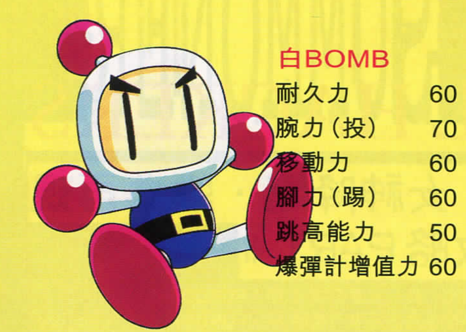

小火
火力減至最細


鐵屐
走力大大減低


JUMP不能
角色不能跳起

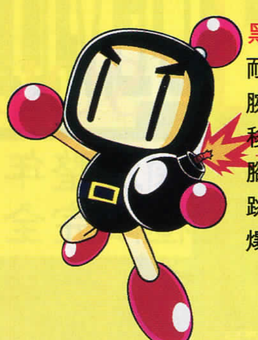


15位爆破專家「能力全公開」



白BOMB

能力	數值
耐久力	60
腕力(投)	70
移動力	60
腳力(踢)	60
跳高能力	50
爆彈計增值力	60



黑BOMB

能力	數值
耐久力	60
腕力(投)	60
移動力	60
腳力(踢)	70
跳高能力	50
爆彈計增值力	60



HONEY

能力	數值
耐久力	60
腕力(投)	60
移動力	70
腳力(踢)	60
跳高能力	50
爆彈計增值力	60



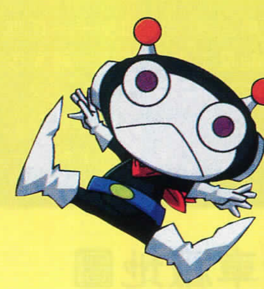
小鐵

能力	數值
耐久力	70
腕力(投)	60
移動力	60
腳力(踢)	60
跳高能力	50
爆彈計增值力	60



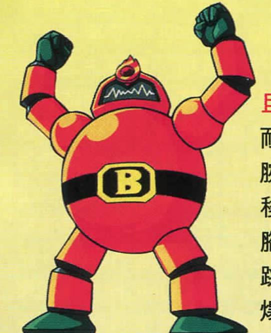
PUI PUI

能力	數值
耐久力	60
腕力(投)	60
移動力	80
腳力(踢)	30
跳高能力	70
爆彈計增值力	50



戰鬥員12號

能力	數值
耐久力	60
腕力(投)	50
移動力	70
腳力(踢)	80
跳高能力	40
爆彈計增值力	70



巨人BOMBER

能力	數值
耐久力	100
腕力(投)	100
移動力	40
腳力(踢)	30
跳高能力	30
爆彈計增值力	60



PEGI Jr.

能力	數值
耐久力	70
腕力(投)	50
移動力	50
腳力(踢)	100
跳高能力	50
爆彈計增值力	60



麻美

能力	數值
耐久力	60
腕力(投)	50
移動力	80
腳力(踢)	50
跳高能力	60
爆彈計增值力	100



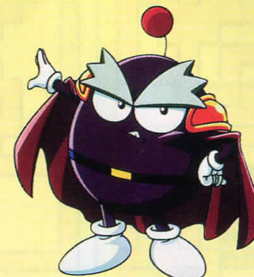
妮雲西亞公主

能力	數值
耐久力	60
腕力(投)	60
移動力	70
腳力(踢)	50
跳高能力	80
爆彈計增值力	90



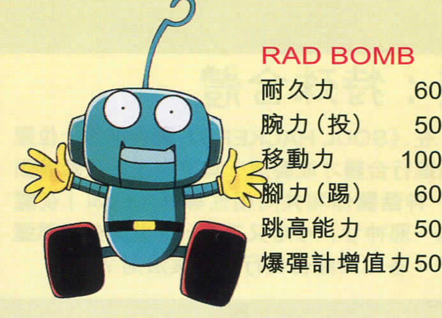
傳太

能力	數值
耐久力	50
腕力(投)	60
移動力	80
腳力(踢)	50
跳高能力	100
爆彈計增值力	50



巴洛羅奧

能力	數值
耐久力	60
腕力(投)	70
移動力	60
腳力(踢)	50
跳高能力	50
爆彈計增值力	60



RAD BOMB

能力	數值
耐久力	60
腕力(投)	50
移動力	100
腳力(踢)	60
跳高能力	50
爆彈計增值力	50



死神PUMP

能力	數值
耐久力	60
腕力(投)	60
移動力	70
腳力(踢)	40
跳高能力	50
爆彈計增值力	60



DEVEL

能力	數值
耐久力	80
腕力(投)	80
移動力	80
腳力(踢)	80
跳高能力	50
爆彈計增值力	20



DEVIL SUMMONER SOUL HACKERS

闊別整年・女神降臨・經典再現 極限完全攻略PART III

RPG　MEM
製造商：ATLUS　售價：6800日圓
發售日：97年11月13日　容量：CD-ROM×2
SEGA SATURN

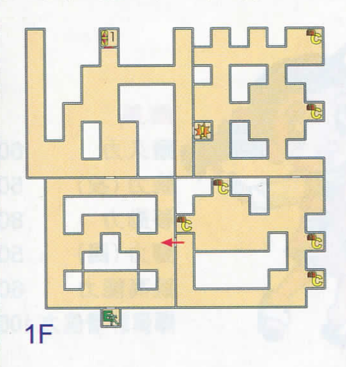
撰文：真・惡魔召喚師 福田FUKUDA
資料：都係真・惡魔召喚師 福田FUKUDA　

HACKING 10>>> 手下敗將之逆襲

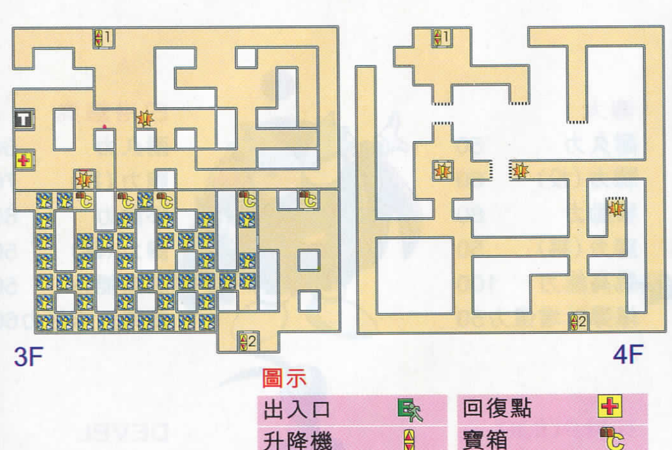
救回妹妹後主角回家，得知友子一切無恙感到放心，而在房內他發現父親神色有點不對勁，可能是工作過勞吧。離家後麗美莎看見一名神秘人，交談下得知原來是清楚她底蘊的手下敗將ムーウィス，它為剷除威脅自己與其主人的麗美莎而襲擊二人，留意它是會集中對付麗美莎的，只要作適當回復便能戰勝。敗陣後ムーウィス會逃跑，這時阿瞳在地上發現一塊它掉下的金屬片，拿回總部跟同伴商量發現它是印有里昂自動車[レオン自動車]之標記的，首領說這事件可能和魅幻社團有關，於是叫LUNCH等人一起出發從旁協助主角。



里昂自動車廠地圖







圖示

出入口		回復點	
升降機		寶箱	
終端機	T	特殊事件	
		洞穴	

可取得寶箱

見晴らしの玉、反魂香×2、ディスポイズン、運の香、2000M、ソーマ、フルフェイスヘル、チャクラポット、テオメトル、地返しの玉、知恵の香、魔反鏡、ダイアモンド

HACKING 11>>> 自動車廠大作戰



當眾人進入里昂自動車廠，發現四周漆黑一片伸手不見五指，首領決定兵分三路尋找電力室重新啟動電源。主角與麗美莎在搜索途中遇到一名工人，他說曾看見有機械人乘搭升降機到上層地區去，只是現在沒有電源因而無法開動升降機，結果他倆在電力室找到正重新啟動電源的首領和LUNCH。離開電力室主角在升降機前發現行蹤飄忽的麗鈴舫，她問主角到這裏幹甚麼，阿瞳照實答來討伐惡魔後她便消失掉，接着在2F LUNCH告知有部份地面已遭受破壞，另外第二升降機則因沒有電源而無法使用。到達3F後在走廊角落的地面發現有閃光，走近一看原來是緊急用電源室鎖匙[非常用電源室キー]，取之後便可用它來開啟這一層左邊緊急用電源室的門，重新開動第二升降機；在4F遇到SIX得知YU-ICHI因發脾氣而跑掉離開。跟着乘第二升降機到3F和4F的另一邊，在3F當通過門前寫着「不准進入」的門就會進入一個佈滿洞穴的區域，玩者只要不作停留保持移動便不會掉進洞內，而在4F則可從被破壞地面掉到2F的中央地區去取得寶箱。



召喚師之道：特殊合體

和前作有點相似，在《SOUL HACKERS》裏有部份上位惡魔是需要利用特定惡魔進行合體才能製成，其原則大致是牽涉到這些惡魔的出處來歷、神話關係和共同相性等等，例如「夜魔ニュクス＋鬼女ボルボ→邪神サトゥルヌス」，除此之外當然還有其他特殊合體的例子，各位又能否自行找出其法則？

進入4F的監察室[モニタルーム]主角終於找到機械形態的ムーウィス，麗美莎質問它有關自己的過去，只是它卻對麗美莎說既然她已失憶，那就必定要毀掉力量日益增大的她，戰法方面則和前次相同。再次被擊倒的ムーウィス馬上逃到電腦網絡裏去，二人於是跟隨它走進VR旅程，途中麗美莎突然被神秘記憶弄得相當痛苦，最後終能找到重傷的ムーウィス，它在臨消失前道出不斷會有人來對付麗美莎的。返回自動車廠後主角麗鈴舫又再出現，她說是來調查社團的事而並非消滅惡魔，在離去之前她對主角說如想知更多關於魅幻社團的事，可到業魔殿去找MADAM銀子[マダム銀子]，後來首領等人到達監察室和主角會合，決定先回巢穴和一走了之的YU-ICHI聯絡。在折返巢穴前主角先到業魔殿去找MADAM銀子，銀子簡略地說富可敵國勢力龐大的社團不懷好意，為保護理由各異但目標相同的二人免被社團逼害，因而把無銘之刀交給主角並叫他到業魔殿的廚房找名為村正的廚師替他鑄劍；另外她說主角相當像麗鈴舫在3年前失蹤的朋友。









HACKING 12>>> 同伴被擄

當在業魔殿廚房找村正鑄劍過後，主角離開時收到首領的電話，說有緊要事相談叫他馬上返回戳部，原來是費尼根在召喚師專用網絡裏下了一封挑戰書，內容大致是叫當日曾在天海空港和他會面的年輕召喚師（即主角），到天海浮台[天海フロート]和他進行1對1的決鬥。雖然主角未必需要理會費尼根，可是首領卻說這封郵件是有被人看過的跡像，因此便懷疑與SIX鬧翻的YU-ICHI獨個兒跑到天海浮台逞英雄……想到這裏有感事態嚴重，雖然YU-ICHI未必確實在那兒不過還是到那處看看會比較好，於是便聯同首領與LUNCH馬上出發到天海空港去；臨行前查看電子郵箱得知EL-115有新軟件推出。



HACKING 13>>> 一騎討在天海浮台

在天海空港B1F的地下火車站主角忽然收到電話，原來是脅持了YU-ICHI的費尼根以其手提電話警告只准和麗美莎來天海浮台的資材置場，否則便馬上殺掉YU-ICHI，這樣首領唯有讓主角二人乘火車到天海浮台去。在浮台各層可打聽不少情報，如用來啟動作高低層移動之升降板的開關掣與及資材置場都是位於13F的，而整棟建築物是分為ABC三區，先以升降機到5F再往13F去啟動A區的升降板，接着先後到A區及B區的13F啟動B區和C區的升降板，途中在B區會發現YU-ICHI的帽子。後來主角在C區13F的4號資材置場找到費尼根，他強調這次戰鬥只為維護其尊嚴而與社團無關，跟着他會問主角選擇1對1決鬥或是和麗美莎一起參戰，選前者費尼根會召喚主角的全部仲魔作戰，如是後者他則會叫來數頭強力惡魔（較多經驗值）。戰勝後費尼根會離開，當帶着目光呆滯的YU-ICHI到地下火車站和首領會合時，盛怒的SIX教訓過他後獨自離去，至於YU-ICHI亦先行回家，最後首領說折返總部再作打算。

召喚師之道：不可思議的種族升級

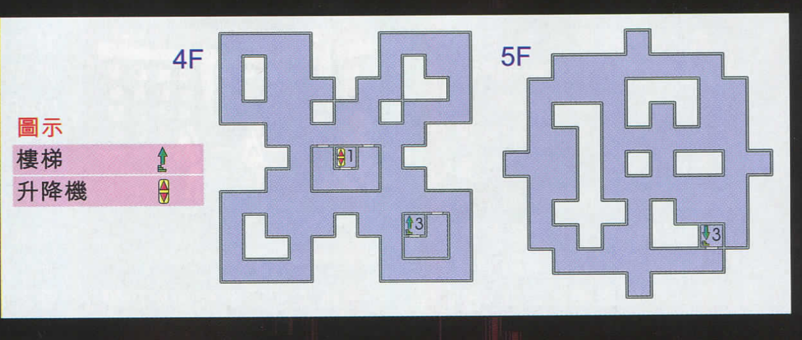
基本上以兩頭任何種族的惡魔進行2身合體，根據合體法則所得惡魔之種族應該是和原料惡魔不同的，例如「妖精＋妖鳥—天使」，不過當然是有例外的。除了在合體事故中玩者有機會取回同一種族的惡魔外，遊戲還設定了有一些特殊合體法，像「死神＋惡靈」或「死神＋魔王」都會變回死神，分別是前者的結果會較原料的等級低一級，至於後者的則會較高，玩者可利用此特性來替隊中惡魔有效地升級。



CHECK！ SEA ARK四樓與五樓

當完成了天海浮台的事件，主角便可利用召喚師訓練場SEA ARK的升降機，通往現在已能進入的4F及5F，去尋找實力較高的惡魔成為仲魔，以進行各種合體來製造高等級仲魔。





HACKING 14>>> 社團的陰謀

就在主角回到巢穴和首領等人傾談之時，有一封來自住民管理局的E-MAIL送過來，說主角因違反條例而被削除個人資料記錄的ID，首領估計這應該是魅幻社團所給的一個警告，由於在天海市失去ID不但無法購物或提存金錢甚至不能進入電腦網絡，因此決定先召集所有成員商量對策，首領叫主角二人到二上門東部SIX的住所去找他回來。在SIX的家裏無論麗美莎怎樣說SIX也毫不理會，正想呼喝他時發現他竟與友子那時一樣呆坐在電腦熒幕前，而熒幕是顯示着映畫館內的VR鬼屋[VRホラーハウス]的，阿瞳猜SIX大概亦是被攝取了靈魂。返回總部後主角向首領報告此事，LUNCH說近排已流傳着一種會令人類失神的怪病，這時首領叫主角快往EL-115取偽造ID，他倆則到SIX家裏去照顧他，正當主角行出貨車時LUNCH的父親剛巧到來，詢問兒子究竟有否擅自到研究室取走KRYPTO晶片，在麗美莎含糊地承認後他便離去，最後主角前往EL-115取得偽造ID回復身分以進入PARADIGM X。





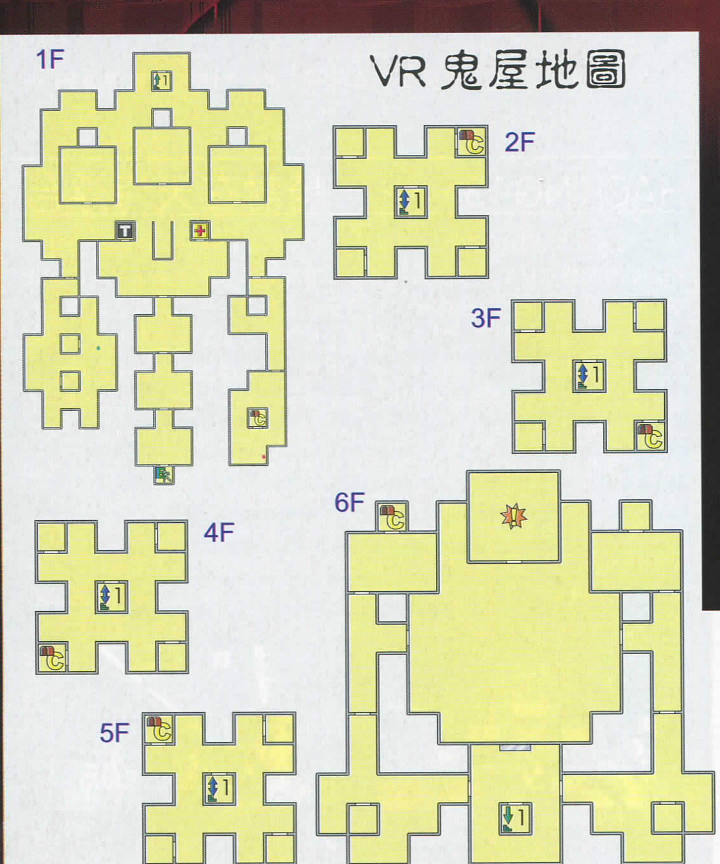


HACKING 15>>> 鬼屋驚魂

取得偽造ID後主角先到武器防具店添置裝備，接着便可進入PARADIGM X內映畫館的VR鬼屋，在1F分別會遇到3名年老接待員，他們告之若人類存有過去的不美好回憶惡魔就會在此叢生，而現時在這鬼屋內是有一名叫真悟[シンゴ]的小孩。由於SIX的本名是真悟，因此主角便肯定SIX在這裏發生事故，而從遊客處得知這兒合共有3間記憶房間，先以北面樓梯直登6F取得東南西北4件防具，這時發現6F上端房間的入口被擋着無法內進，唯有返回1F分別走進3間記憶房間。







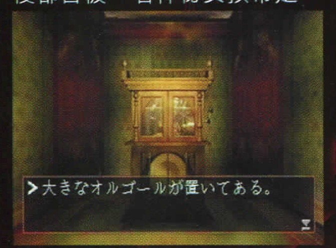
圖示

出入口	EX
樓梯	↕
儲存點	T
回復點	＋
傳送區	W
受損地形	D
寶箱	C
特殊事件	✷

可取得寶箱

500M、東方泰山の帽子、南方衡山の指輪、北方恒山の具足、チャクラポット、西方華山の衣

VR鬼屋的1F設有回想幼年時[幼の思い出]、追憶之風及過去之扉3間記憶房間，分別是SIX幼年時不美好回憶的存息之處，主角只要在房內後搖動音樂盒便能進入對應的迷宮。在迷宮內有不少傳送區，除了一個能將主角送到真悟的所在地外其餘的都是連接到B1F的大堂，這時玩者需要到版圖中央的單向樓梯返回1F以再進入迷宮。在真悟所在的房間主角發現年幼的SIX有點害怕，可選擇帶走他／捉住他或看看他／和他談話，無論怎樣他最後都會被一名神秘女孩帶走。





B1F

回想幼年時

追憶之風

過去之扉

可取得寶箱

テトラジャの石、惰眠のカタール、3000M、1500M、チャクラポット、物反鏡

當通過全部3間記憶房間後，主角便可到6F樓梯所對着的鏡子調查，這樣音樂盒的聲音就會啟動機關令上端房間的障礙物移走，進入房間後發現呆坐着的SIX和那名叫艾莉嘉[エリカ]的女孩，她為免主角帶走SIX因而施魔法包圍着他，接着召喚惡魔對付主角（她召喚惡魔的數目取決於3間記憶房間內的選項，如選前者就有1隻，後者則無，即是說最多3隻），只要擊倒她便能救回SIX。

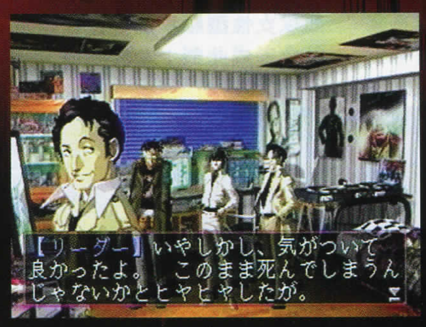


HACKING 16>>> 斬草除根

順利解決VR鬼屋的事件後，主角便到二上門SIX的家裏去，得知他已清醒過來感到安心，首領提議先返巢穴但SIX說還想待在家中一會。在停車場眾人討論着關於SIX的事，LUNCH道他在潛入醫院資料庫時發現擁有SIX病徵的人最近為數不少，病情嚴重者的更會發狂起來，當說到他與友子同樣是使用電腦進入PARADIGM X出事時，不禁聯想起網絡的製造商ALGON SOFT，難道它與魅幻社團牽上關係？就在這時貨車外傳來聲響，原來是……







瑪柔妮會召來5頭實力不弱的惡魔一起對付主角，各有着不同的屬性，最好在使用補助魔法強化隊伍期間以火炎及冰結魔法殺掉其中幾隻，最後以物理直接攻擊替敵人了結。戰勝後SIX恰巧到達，這時發現停車場內有運油車和塑膠炸藥，相信是社團的人為要徹底殲滅SPOOKIES而所設下的，首領吩咐LUNCH駕駛貨車並令主角二人先行離開，好讓他與SIX留下拆炸彈，就在主角於外面等待時停車場突然發生大爆炸，幸好他們能及時逃出火場，最後首領決定把總部搬到由良島的貨倉。

攻略補充資料附錄

魔晶變化II

在上期筆者經已介紹過其中5款可經魔晶變化取得的寶物，不知對各位有沒有幫助呢？以個人意見透過魔晶變化來換取的寶物當中，最實用的莫過於威力強大的武器防具了，因此今次再講講兩種現時值得換取的寶物，分別是由魔獸ネコマタ變成的女性專用武器ニャン2クロー與及由墮天使ビフロンス變成的鎗械アールズ・ロック，對麗美莎來說相當有用啊。

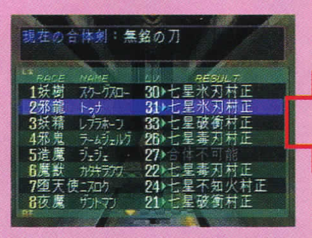




村正的劍合體



完成了里昂自動車廠的事件後，便可按麗鈴舫的指示到業魔殿去找MADAM銀子，以取得無銘之刀去廚房找神秘鑄刀劍村正，當村正看見主角手上的無銘之刀就知道是自己人，因此願意以其獨有技術替主角打製帶有神秘力量的合體劍。基本上，玩者可把精靈、御靈及造魔以外的任何惡魔和無銘之刀／合體劍進行合體，一般來說能製成的劍可根據屬性而分為8種，每種都有其獨有特質，至於合體劍的屬性、攻擊力及命中率是以原料惡魔的能力作準的，所使用惡魔的等級越高劍就當然更厲害。不過，劍身帶有屬性並非完全是一件好事，雖然在面對相剋屬性敵人時會非常有利，但試想：若裝備了七星冰刃村正來對着能反射冰結攻擊的惡魔，那怎麼辦？因此合體時是要兼顧這因素的。除了正常的劍合體外，不知今集能否像前作那樣利用特別惡魔去製造如意棒、草薙之劍和霧冰月影等上位聖劍呢？

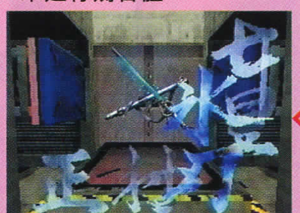


（1）先決定利用哪隻仲魔來進行劍合體

（2）玩者可知道製成劍的屬性與基本能力值



（3）惡魔與劍在村正特製的鑄劍爐內混合起來



（4）最後會變成擁有特殊能力的七星○○正宗

八種基本合體劍特性表

★七星村正
攻擊前1體的法術用鐵劍，並沒有帶任何魔法屬性的正敘耐性劍，對持有物理及斬擊反射特質以外的惡魔相當有效。

★七星不知火村正
攻擊前1體的武器，帶有火炎屬性的劍身能將對方燒成灰燼，對朗怕火炎魔法的惡魔相當有效；男性專用。

★七星冰刃村正
攻擊前1體的武器，其冰結屬性能將對方冰封起來令之不能動彈，對沒有冰結反射特質的惡魔相當有效；男性專用。

★七星電光村正
攻擊前1體的武器，帶有感電屬性的劍身能將對方電殛起來，對沒有電擊反射特質的頭目相當有效；男性專用。

★七星破衝村正
攻擊前1體的武器，它擁有以衝擊來傷朗對手的屬性，和ザン系魔法同樣對朗怕衝擊系魔法的敵人有效；男性專用。

★七星魔映村正
攻擊前1體的武器，劍身帶有魅惑屬性能把對方迷惑起來，如以女性型惡魔進行合體則多數會變成此劍；女性專用。

★七星毒刃村正
攻擊前1體的武器，其毒化屬性可將毒素肴入對方體內，令其攻擊力大幅下降，對擁有高攻擊力的敵人很有效；女性專用。

★七星夢想村正
攻擊前1體的武器，用途廣泛的睡眠屬性能令敵人陷入昏睡狀態，是一種較為實用的合體劍；女性專用。

武器防具發售表（截至LV.44）

武器

類別	名稱	售價	攻擊力	命中率	效果	性別
劍	青龍刀	12000	52	54	前1體	男
劍	ナギナタ	13200	58	38	1體／後列可用	女
劍	シャムシール	16200	64	25	前1體貫通	男
劍	フランベルジュ	16200	50	68	前1列由右起	男
劍	十文字槍	19800	64	56	1體起擴散／後列可用	女
鎗	ナンブ100式	17800	54	6	前1體／後列可用（單10）	男
鎗	イングラムM10	17800	38	32	前1列／後列可用（單30）	男
鎗	ベネリM1S90	18000	30	58	中心起擴散／後列可用（散10）	男
鎗	ステアーAMW	22000	55	40	前1體貫通／後列可用（單20）	男
鎗	ジリオニウムガン	22000	54	54	前1體貫通／後列可用（特）	——
子彈	ショックシェル	200	6	8	散彈鎗子彈／令敵人感電	——
子彈	コロナシェル	200	12	12	散彈鎗子彈	——
子彈	神經彈	150	10	16	單發鎗子彈／令敵人麻痺	——
子彈	ショックシェル20	3600	6	8	散彈鎗子彈／令敵人感電	——
子彈	コロナシェル20	3600	12	12	散彈鎗子彈	——
子彈	神經彈20	2700	10	16	單發鎗子彈／令敵人麻痺	——

防具

類別	名稱	售價	防禦力	回避率	效果	性別
頭部	バルビュータ	6980	15	18	正敘耐性	男
頭部	トーテンコップ	6980	18	15	正敘耐性	男
手部	インテルガード	6480	18	14	呪殺無效、破魔弱	女
手部	虎目石の小手	7200	20	8	正敘耐性／力＋2	——
手部	ラウリンの指輪	9800	24	20	呪殺無效／力－2、魔＋2	——
足部	メタルブーツ	7800	17	24	正敘耐性	——
足部	ローラーブレード	9800	22	36	正敘耐性／速＋3	——

道具功能價格表（截至LV.44）

類別	名稱	售價	效果
道具	コアシールド	1200	防止被受損地形傷創／月齡1周內有效
道具	ディクローズの石	1500	解除被設下的魔法封閉場
道具	ライアットボム	480	1體起擴散的電擊攻擊／後列可用
道具	点穴針	200	前1體呪殺攻擊／後列可用
酒類	大吟醸九段仕込み	1300	仲魔性格變為友愛（長時間）
酒類	越ノ氷輪山	1800	仲魔性格變為冷靜（短時間）

GUMP用軟件一覽表（截至LV.44）

軟件名稱	容量	類別	功用	售價
キャプス・ロック	●●	3D迷宮	抑制低等級的敵人出現	980
スキャニングゼロ	●	自動繪製地圖	顯示暗黑地帶的部份構造	980
Mr.サプライズ	●	戰鬥	我方先制攻擊確率增加	980
ギボ・アイズ	●	戰鬥	選擇對手時會顯示其相性	980
ダーク・マン	●	與惡魔會話	可與DARK屬性的惡魔交涉	980
ジャイブトーキン	●	與惡魔會話	支援無法理解的字幕顯示	980

註：在鎗械一欄，（單10）是指單發鎗子彈專用，最多可裝10發，至於（特）是指無需裝備彈藥的特殊鎗。

女神俱樂部歡迎你參與！

在這兩個星期雖然並非收到很多讀者的來信，不過從信中內容得知已陸續有人把遊戲CLEAR了，因此VICTOR衷心希望大家能夠繼續來信發表意見支持，因為獎品是相當豐富的，順帶一提現已增設了為四格漫畫的特別獎B。另外，信件於上期已被刊登的讀者KEN，請你將個人資料再次寄到GPM畝部，因為如果有幸抽到你的話，我們是無法聯絡你的啊。

由今期開始，《女神俱樂部》是會連載名為《諸神默示錄》的資料性專輯，內容是介紹部份在今集《女神》登場之上位神靈的起源、資料數據和樣貌等，目的是讓各位能對祂們有一個較紳入的認識，當然最好是留意將於12月23日推出的《惡魔全書2》。

《女神布告板》獎品

大獎（3名）	《女神轉生》TRADING CARD一盒
二獎（3名）	《惡魔召喚師》電腦資料集
三獎（5名）	《惡魔全書第二集》
特別獎A（1名）	《惡魔召喚師》及《女神異聞錄》SOUND TRACK
特別獎B（1名）	《女神異聞錄》四格漫畫3本

參加者請於信內寫上個人資料、地址及聯絡電話
得獎名單將在第66期公佈

女神布告板

終於完成今次惡魔召喚師的旅程，今次的CASE比上次容易應付多了，也精彩很多，要那班「外勞」變得聽聽話話也容易多了，所以比上次更投入這份工作。如果要數最使我難忘的事，要算是和美術館的海豚一戰和親手殺死首領的一幕，海豚的一戰是我玩這遊戲第一次遇上的苦戰，但在看過本刊攻略後，才知自己很蠢呢！（我以為牠真的懂得吸收魔法，所以狂用物理攻擊，浪費不少時間……）另外殺死首領的一幕，不是難打，而是傷感，因為首領一直和我作戰，但最後卻不能救他而只有殺死他，心中真是很難過，由此可見我真是完全投入這個遊戲了。希望未玩過的人也能享受這個遊戲吧！

（實習惡魔召喚師 超級機械人大戰迷／香港仔區）

本人對於新一集的惡魔召喚師很滿意呢！因它的操作系統簡單了不少，禮物、武器、道具分得很清楚明白，這對老手來說可能很多餘，但對新人來說是親切的。還有，它有我夢想很久，終能成功的將鬥裝備，在超任的第一代時要保持中立才能造出將鬥裝備，真可喜可賀。

（暉暉／大埔區）

今集真的太好了！除了畫面靚外操作也很親切，播片好好（我好鐘意個片頭），惡魔的樣子亦很吸引，至於難度則比上集低了少少，希望遲D ATLUS隻《REBUS》一樣咁正就好囉。

（火神伊弗利特／葵涌區）

諸神默示錄

鬼神 ティール



LIGHT-CHAOS
LV.41
HP：391 MP：150
CP：7 性格：獰猛
特徵：破魔、呪殺無效
魔法特技：ソニックブーム、ベソンザッパー、ボムディ

TYR

COMMENTS——來自北歐的鬼神TYR是北歐神話中最勇敢善戰的軍神，為制裁誓約之司的正義神靈，他與羅馬神話裏的馬魯斯神被同樣地看待，而星期二TUESDAY亦是由其名字所引伸的。TYR的右手手腕曾被怪狼FENRIL的魔法繩グレイプニル所纏而犧牲掉，這事是令他成為諸神中最勇敢一位的主因。

女神 スカアハ



LIGHT-LAW
LV.36
HP：312 MP：180
CP：8 性格：冷靜
特徵：破魔無效，衝擊．技強
魔法特技：マハ・ザン、ラク・ンダ・メ・ディアラマ・ボムディ

SCATHACHA

COMMENTS——SCATHACHA是愛爾蘭塞爾特族的女神，身為「影之國」女王的她以武勇女神之名專替年輕有為的英雄們作最後的修行，親自傳授各種戰鬥上的秘術，其中著名的英雄CU-CHULAINN就是跟隨她修行的其中一人，她將魔法之槍GAE BOLG的使用方法傳授給他，並送他此槍作為武器。

注：以上造型是取自前作《真．女神轉生 惡魔召喚師》的

下期預告：茜草台居民們紛紛暴走，主角到底如何是好？當然還有期待已久的特殊合體資料！

STREET FIGHTER III 2nd INPACT~ GIANT ATTACK

文：天草四郎 時貞

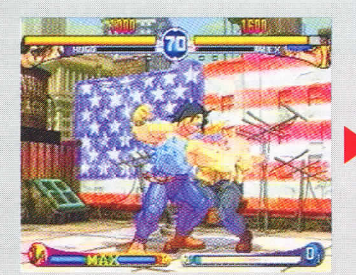
鳴謝：綠毛小春、COMMAND皇、師兄、ALEX魔人、霸王丸、阿三

註：面向右方時／N代表控桿回中／TC代表TARGET COMBO／SA代表SUPER ART

FIG 2P 製造商：CAPCOM 推出日期：已推出 AD

<為何不能連續？>

連續技對於大部份的格鬥遊戲來說，是十分重要的東西；不知道有沒有朋友在玩《2nd》的時候，用某一些連續技是連續不到呢？！例如雅歷士、曉高及勒魯便是一個好例子，往往在跳起攻擊→站立攻擊CANCEL必殺投技／SA投技後，到了投技的部份時，對手就算在硬直的狀態，亦捉不到他呢？答案其實很簡單，因為連續的攻擊是不可以駁投技的，如曉高用跳起攻擊→地上攻擊CANCEL→MOONSAULT PRESS／ULTRA THROUGH／GIGAS BREAKER，以上三招必殺技便不可能中對手了，這一點相信大家要注意。



■站立輕P CANCEL GIGAS BREAKER的話…



■GIGAS BREAKER就會落空了！

<曉高的無限 HITS>

在上一期中教大家的一擊必殺招式，其實還有更簡單的方法；只要當對手在靠近牆邊的地方，在空中被你的GIANT PALM BOMBER一擊中，這就可以不停拍他，若是距離遠了，可以立即行前些，用輕的GIANT PALM BOMBER再繼續拍，就算對手暈了，只要距離不太遠，亦可以繼續拍，這一招的確是相當「邪門」，筆者相信這應該是BUG來的。



■拍完再拍，



■暈咗都可以繼續拍，邪門！

<豪鬼的絕對不能逃走瞬獄殺！>

豪鬼的瞬獄殺威力大相信大家都知，但若果使出後擊不中對手的話，亦是十分可惜呢！除了在之前教大家在防空BLOCKING後使出外，原來還有一招連續技可以駁瞬獄殺的，方法是跳起攻擊→站立重K→瞬獄殺，這一招的奧妙之處，在於當對手中了站立重K後，是會被打至轉身，當他面向回你處時，已經中了瞬獄殺了，HIT數當然是1+1+15＝17HITS啦！

另一個方法，就是在一定的距離時，使出LEAP ATTACK，若果完全接觸不到對手而距離又十分近的話，在這時立即使出瞬獄殺的話，若對手在看見你出瞬獄殺時才作出反應的話，就已經太遲了，無論是輕P或K解圍、一瞬無敵必殺技或SA反擊，這都是無辦法破解，除非你在豪鬼使出LEAP ATTACK時反擊、中了他的LEAP ATTACK、擋了他的LEAP ATTACK、行前BLOCKING或逃走吧！



■17 HITS的瞬獄殺你見過了嗎？



■近距離落空LEAP ATTACK的話，落地立即使用瞬獄殺吧！



■絕對逃走不能！

<對 CPU 的路線選擇>

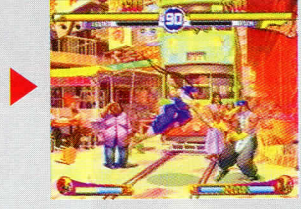
其實不同的角色，都有四條不同的CPU對戰路線行走；但原來大家是可以選擇所喜歡的路線的，只要在選擇角色後，在選擇SUPER ART時用以下的指令輸入：「路線1：→+P／路線2：→+K／路線3：←+P／路線4：←+K」；使用這一個方法的話，要看齊曉高的四個爆機就更加容易了。



<EX LEAP ATTACK>

不知道大家使用LEAP ATTACK（↓↓+任何攻擊鍵）時，有沒有試過用2P或2K便出呢（就好似用EX必殺技咁）？原來LEAP ATTACK是有EX版的！不過用途就還未知道，若果有任何朋友知道的話，不妨來信告知啊，余將會萬分感激！





■好像使出EX必殺技一樣，儲存BAR中的能量扣了，不過威力就沒有改變！？

■輸入↓↓+2P或2K的話，

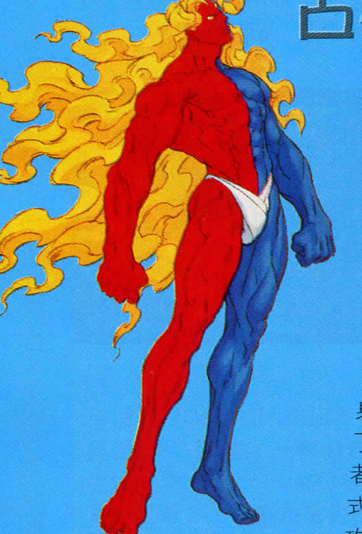
<PERSONAL ACTION加攻擊力之謎>

以往說過PERSONAL ACTION是會加攻擊力的，原來只不過是在一定時間內增加，而攻擊力增加多少，就視乎用了多少次了，當然，攻擊力增加的限度亦會有限。而有一些角色的PERSONAL ACTION是可以緊按重P+重K的，這一些角色若越緊按得耐，攻擊力亦會遞增；尤其是雅歷士，若一次過儲了3秒左右，用HYPER BOMB擊中柯奴等對手，是會一招就被了結的。

<投技駁超必>

之前已經介紹過一些角色在用完投技後，立即用超必追打，其實原來有許多角色都可以的，其中包括：勒魯的、辛、雅歷士、曉高、陰及陽等等。

占星遺傳學的狂人～基魯（GILL）





這一位於上集是BOSS，而且半身用炎、另一半用冰的角色，雖然到了現在還未能確定能否使用，不過筆者還是會為大家剖析一下他的每招每式。他的特別之處，就是若他的通常攻擊帶有炎或冰的話，這一招就算擋了，那仍是會扣能源的，而且今集中的他也有PERSONAL ACTION；另外，他的TARGET COMBO是十分多，雖然筆者還未能一一數出究竟有多少招，不過要格外小心的，首選便是他的蹲下重P——PYRO[左]／CRYO[右] ELBOW UPPER，因為在許多中了這一招的時候，他都會用許多方法來追打的；最後一提的，當然是他的站立重K——CRYO[左]／PYRO[右]SIZE是一招中段技，所以在接近他的時候要小心被「陰」到啊！

<招式分析>

必殺技

PYRO KINESIS[左]／CRYO KINESIS[右]：左方使出的話會是灼熱的球，右方的話則是冷氣的球；性質與蹂躪的METALLIC SPHERE相似，同樣有三個方向飛出，不過速度就比它更加快，而且有2 HITS之多，所以就算想以普通飛道具抵消，亦只可抵消1 HIT，在BLOCKING時記得要連續兩下啊！若以蹂躪的AEGIS REFLECTOR反彈的話，若你的鏡是預早出的話，它很可能會破鏡而來，若遲出鏡的話，只可以一同抵消，大家請留意！



CYBER LARIAT：若他在你的近身使出這一招的話，使需要拉→來擋，所以許多時都會擋不及而中招；它的另一個優點，就是出招十分快；與上集不同的地方，便是收招快了，所以在擋格後最好用投技對付。



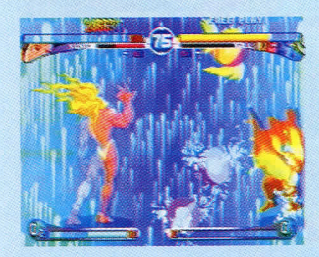
PSYCHO HEAD BUTT：與蹂躪的DANGEROUS HEAD BUTT一模一樣，CPU常會在使用蹲下重P後或在密着狀態時使用。

MOONSAULT KNEE DROP：常在遠距離時使用的招式，而且一共有兩HITS之多，擋格後難以反擊的招式，所以大家可以在他使出時，用BLOCKING對付，之後再重重反擊。



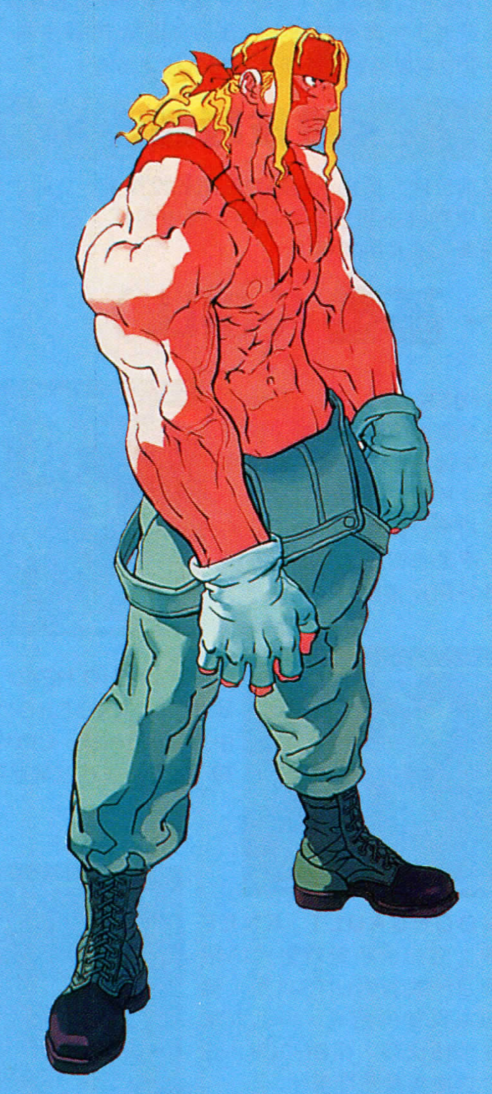
SUPER ART

I) RESUSCITATION：這一招SA是在儲存BAR呈MAX狀態時倒下使出的，一使用時全身無敵的時間頗長，若在他回復期間不能擊中他，他是會回復整行能源的。

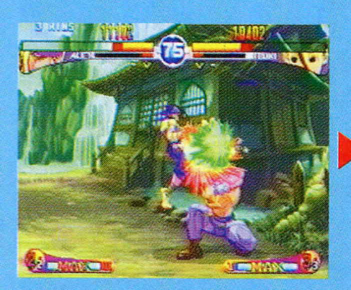


II) METEOR STRIKE：這一招SA的攻擊力的確十分大，他會常常待你沒能源時使出，就算擋了亦會削很多能源，又難BLOCKING，所以當一看見他使出時，可以嘗試不停前衝來避過它，又或者他在近距離使出時，立即蹲下用出招快的招式擊中他，這都是不錯的應對方法。

力量爆發之強者～
雅歷士（ALEX）



於上一集中是主角的他，在今次擁有十分大的改變；因為他單是加了一招SLASH ELBOW，就令到他的攻勢變得更加多元化：站立中K依然是一招中距離的截擊好招；蹲下重P若以對空用的話亦是非常不俗，就算與對手一同中招，大家更可以立即用AIR KNEE SMASH追打。不可不提的，雅歷士的攻擊力依舊是十分強橫。總括來說，他由一個以守為攻、穩守突擊的角色，變成可攻可守、變化極多的強者。





＜招式分析＞

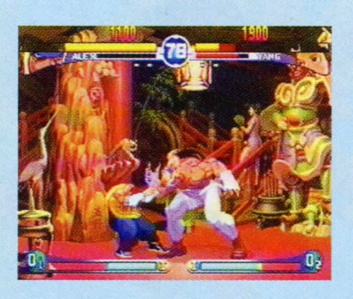
特殊技



CHOP（→+中P）：雖然這一招十分似中段技，不過其實不是啊！但是這一招的出招十分快，可以在一定的距離截擊對手。



FLYING CROSS CHOP（垂直或前跳時↓+重P）：這一招特殊技，使出的時候會在空中向斜下方突擊，但是出招後虛位極大，可說是一招「禁招」。

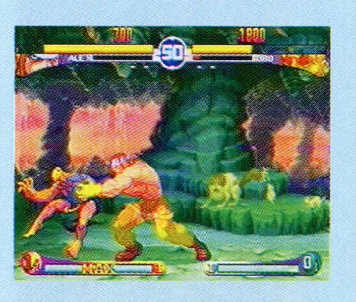


HEAD BUTT（←+重P）：這一招是一招打擊投性質的攻擊，有一點似柯奴的仁王力，擊中對手後會用頭鎚攻擊對手。而這一招是不可以用BLOCKING對付的，大家留意。



SLEEPER HOLD（對手背向你時←+重P）：出招與HEAD BUTT一模一樣，對手中招後會被纏着，攻擊力只屬一般。

必殺技



FLASH CHOP（↓↘→+P）：用手撥出光刀，可以抵消一般飛道具；輕P使出的話出招會較快；中P使出會慢一些，但對手中招後轉身時間會長一些；重P使出的話，出招時間極慢，但追打的時間較耐。EX版除了攻擊力大了及HIT數會增加之外，對手中招後還會被轟飛。

POWER BOMB／BACK DROP（近敵時→↘↓↙←+P／對手接近並背向你時→↘↓↙←+P）：這一招投技的攻擊力亦很大，雖然有效的範圍不遠，但大家可以在BLOCKING後或者用FLASH CHOP擊中對手後使出。



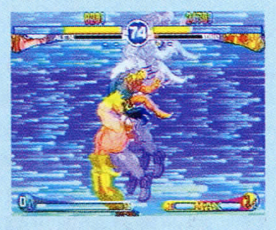
AIR KNEE SMASH（→↓↘+K）：一招對空攻擊，優點是出招快，不過對手是可以用BLOCKING對付，所以間中使出的話收效才會更大。EX版是會增加少量攻擊力，而且出招時攻擊判定更大。

AIR STAND PIT（↓儲↑+K）：用腳踐踏對手的招式，用不同的K使出的話，距離會有所不同；由於這一個關係，防禦的時候要站起來。而EX版，是會有導向成份的，若對手出飛道具的話，大家可以立即使出，這是一個比較安全的使用方法。

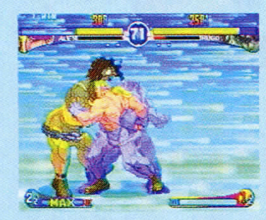


SLASH ELBOW（←儲→+K）：這一招新招，可算是他的殺着，出招時會向前衝，特別之處是若對手一中招的話，可以立即駁SA，而且出招及收招都十分快，就算對手擋了，亦難以反擊，的確是十分可靠。EX版除了HIT數及威力增多之外，距離亦可以十分遠。

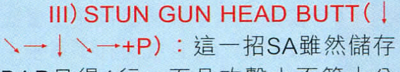
SUPER ART

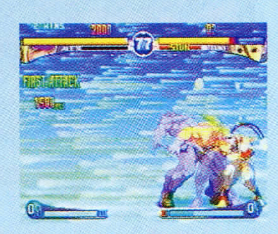


I) HYPER BOMB（近敵時控桿迴轉一圈+P）：威力十分大的SA投技，可以給對手一個重擊，弱點是儲存BAR只得一行，所以使出時要慎重一些啊！若用了一定次數的PERSONAL ACTION，或許可以給對手一擊必殺呢！



II) BOOMERANG LAID（↓↘→↓↘→+P）：使出時會用拳作亂舞攻擊，最後會使出投技；這一招雖然威力不及HYPER BOMB，但優點是可以按駁SLASH BOMB使出，而且儲存BAR有2行，的確是十分好用的一招SA。





III) STUN GUN HEAD BUTT（↓↘→↓↘→+P）：這一招SA雖然儲存BAR只得1行，而且攻擊力不算十分大，不過若一擊中對手的話，對手會立即暈，這時大家可以用連續技再向他攻擊，而且方向可以用不同的P來調較，用作對空用的話命中率會較高。

<連續技>

[註：可以CANCEL的地上通常技有站立輕P、站立輕K、站立中P、近距離站立中K]

《一》SLASH ELBOW、BOOMERANG LAID

《二》跳起攻擊、任何可CANCEL的地上通常技、輕FLASH CHOP

《三》跳起攻擊、任何可CANCEL的地上通常技、SLASH ELBOW

《四》跳起攻擊、任何可CANCEL的地上通常技、SLASH ELBOW、BOOMERANG LAID

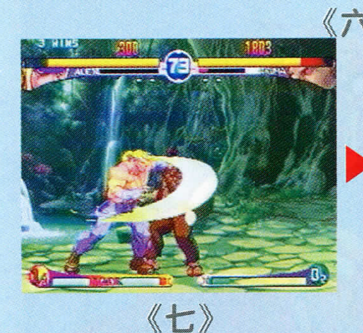
《五》中或重FLASH CHOP、STUN GUN HEAD BUTT、重FLASH CHOP、SLASH ELBOW

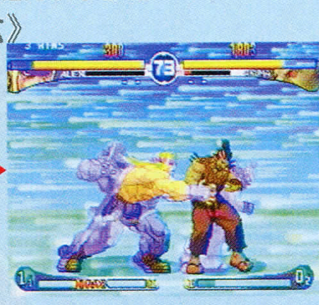
《六》中或重FLASH CHOP、HYPER BOMB

《七》中或重FLASH CHOP、STUN GUN HEAD BUTT、重FLASH CHOP、輕FLASH CHOP／SLEEPER HOLD／POWER BOMB

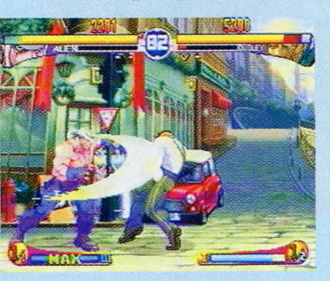
《八》跳起攻擊、任何可CANCEL的地上通常技、輕或EX FLASH CHOP（EX第1 HIT）、BOOMERANG LAID

《六》

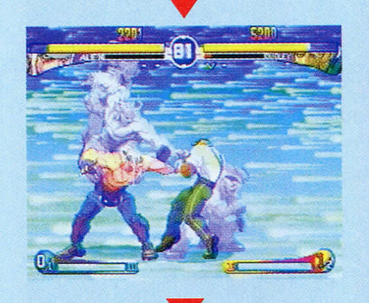


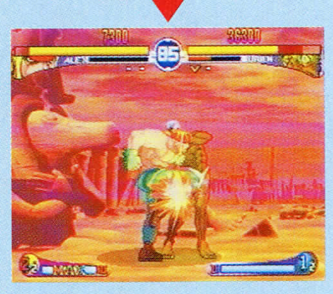


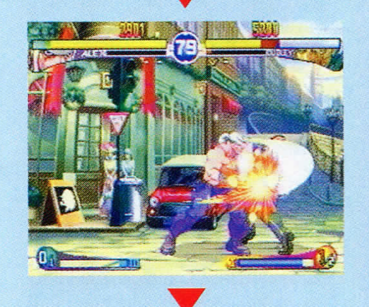
《七》 《八》



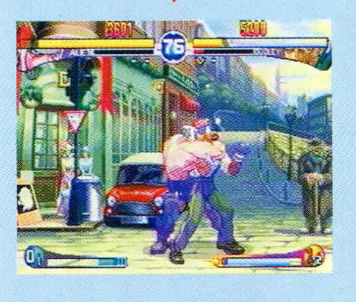


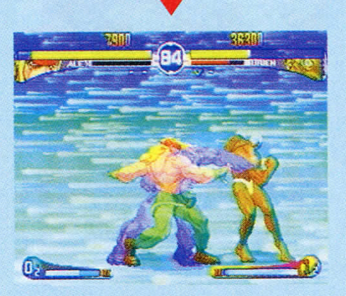




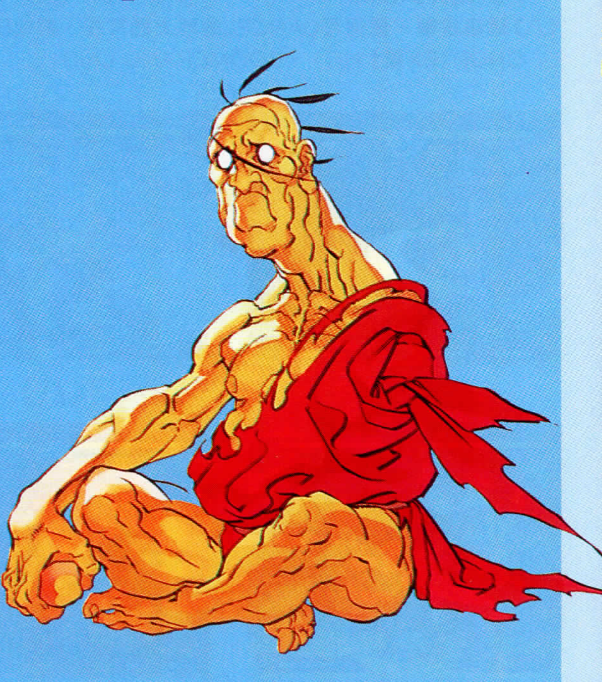




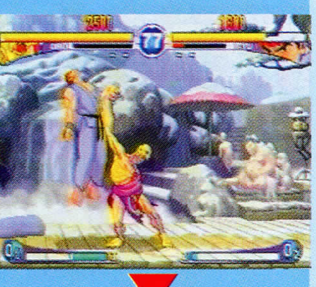


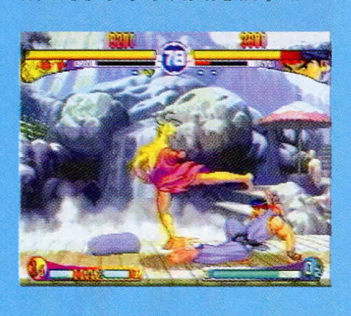


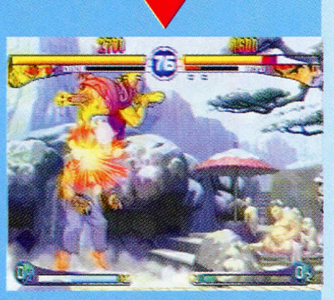
仙術之老怪～
柯奴 （ORO）



由於今集中的空中COMBO設定再嚴緊了，令到柯奴的連續技變得更普通，變化亦沒有以往那麼多。首先說明一下，他的通常技一點都沒有變弱，而且硬直時間亦沒有變長，其中的站立中K是一招地上截擊的最佳招式，若距離再近一點，亦可以用蹲下重P作截擊用，若一旦擊中對手的話，由於對手中招後會轉身，所以大家可以CANCEL任何一招SA（不可CANCEL必殺技），這樣就不怕在使用SA時被對手攻擊了；近距離站立中P可以將對手打上空中，這樣就可以作種方法的追打，另外，若用近距離站立中P一擊中對手時立即用HIGH JUMP的話，是可以變成HIGH JUMP CANCEL的（就好像陰及陽的站立中K一樣）；而站立中P是會向前作輕微突進的攻擊，唯一的弱點，就是擊不中蹲下了的對手，所以使用的時候要比較小心。

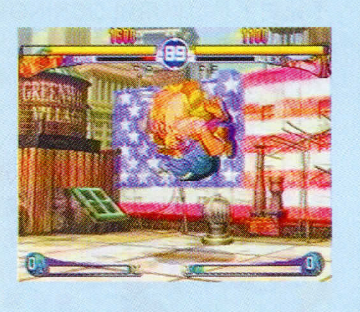






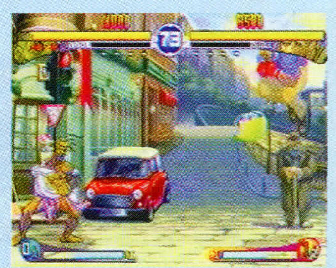
＜招式分析＞

特殊技



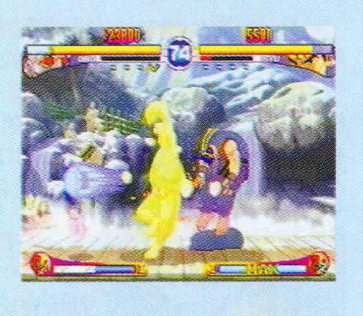
空中地獄車（跳起近敵時拉除↓之外任何方向+中或重P）：一招空中投技，對付一些愛用BLOCKING的對手十分管用。

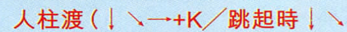
必殺技



日輪掌（←儲→+P）：柯老的飛道具，出招會比較慢，而且攻擊力弱，但是若以不同的P來使出的話，軌道是會有所不同的。EX版是會有2 HITS之多，而且有導向成份，到了一定距離時，速度會變得更慢，是一招牽制力極佳的招式。

鬼悲鳴（↓儲↑+P）：對空或對地極佳的招式，用不同的P使出，攻擊距離亦會有所不同，特別是對付一些會放出飛道具的角色，若距離近的話，在一看見對手出飛道具時，可以用重P使出，這就可以避開飛道具而向對手反擊。而EX版更是會增加許多HIT呢！



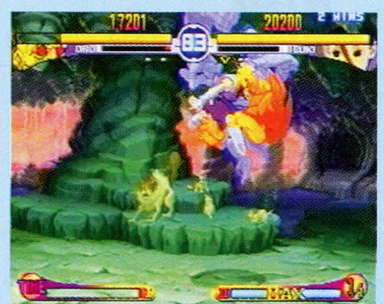


仁王力（近敵時→↘↓↙←+P）：一招打擊系投技，不過若對手擋了，硬直時間會比較長，所以駁連續技使出會比較安全，而且威力亦不算差。這一招亦是不可以用BLOCKING對付的。

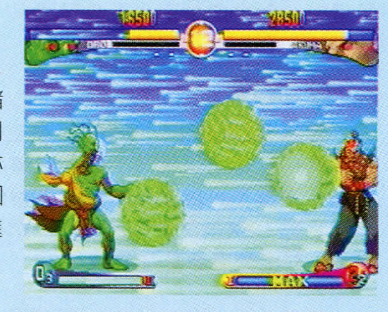
人柱渡（↓↘→+K／跳起時↓↘→+K）：這一招出招時會跳起，然後再向對手踐踏，利用作突擊進攻是十分不錯，而且這一招是十分難BLOCKING的，不過若對手擋了的話，就十分容易被反擊了，大家還是跳起使用或用EX被比較好，因為EX版亦是有導向成份的。若在一跳起時立即使用的話，擊中對手可多達8 HITS（普通版來說）。



SUPER ART




I) 鬼神力／鬼神空中地獄車（↓↘→↓↘→+P、再按P）：使出時完全沒有攻擊判定，不過若在使出後在地上或空中按P擊中對手的話，是會被扣許多能源。而這一招最特別的地方，就是使出後的時間BAR越長，有效範圍越遠。



II) 夜行魂（↓↘→↓↘→+P）：同樣是一招可以儲達3個的飛道具，利用不同的P使出，拋物線的軌道亦會有所不同，使用兩至三個來封着對手的去路，可以進行瘋狂的進攻。



III) 天狗石（↓↘→↓↘→+P）：同樣是一招出招時沒有攻擊判定的招式，但出招後會有三件物件圍着，在通常攻擊時，這三件物品會飛向你所攻擊的位置「加料」，但由於每次出現的物件都不一定是強的東西，所以並不算實用。其中威力較強的有大岩石、大破牆和路標（DAMAGE：20）；威力一般的有小岩石、鑊、小破牆、恐龍模型、機械人、紅磚頭、收音機、鋤頭及鐵鏟（DAMAGE：10）。

＜連續技＞

[註：可以CANCEL的地上通常技有站立輕P、蹲下輕P、站立輕K、蹲下輕K、近距離站立中P、蹲下中P、近距離站立中K、蹲下中K；只可以CANCEL SA的地上通常攻擊有蹲下重P]

《一》跳起攻擊、任何可CANCEL的地上通常技、鬼悲鳴
《二》跳起攻擊、近距離站立中K、輕仁王力
《三》空中人柱渡、近距離站立中P、跳起攻擊
《四》空中人柱渡、近距離站立中P、人柱渡
《五》天狗石、LEAP ATTACK、近距離站立中K、輕仁王力
《六》跳起攻擊、近距離站立中P、鬼神力、鬼神空中地獄車
《七》夜行魂×3、近距離站立中K、輕仁王力

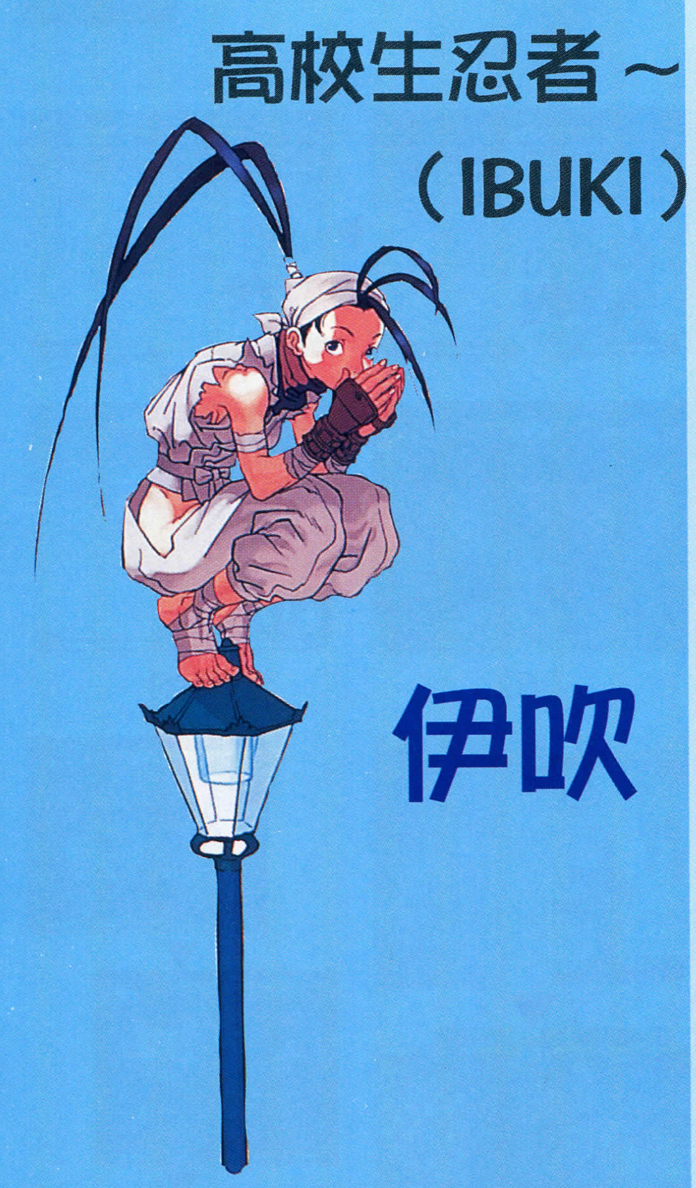
《七》

《五》

《六》

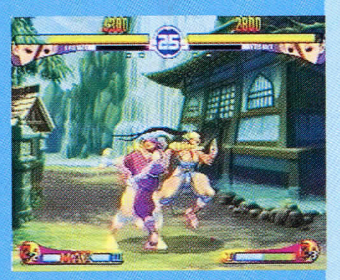
高校生忍者～（IBUKI）

伊吹



在上集中擁有無限空中COMBO的她，於今作依然有着一定的實力，因為除了以往的TC之外，今次還加了許多新的TC，令到伊吹的攻擊更加多元化；而且她的EX技及新TC亦十分有實用價值，再加上她的驚人速度，她的確是一個十分強的角色。在上一集中，她的站立重K（近距離或）是可以在一擊中對手時立即用HIGH JUMP作追打（即HIGH JUMP CANCEL），今次這一招依然可行；另外，於上集用CANCEL不可的站立重K來CANCEL必殺技的方法仍然可以大派用場，以CANCEL旋為例，方法是按重K後立即輸入↓↙←↖+K（CANCEL首折的話則輸入←↙↓↘→↗+K），使用這一招的話，可以在一定距離給對手一個重創了。還有她的前衝是會消失一段極短的時間，在與對手近距離糾纏時，可以閃到對手背後突擊。





＜招式分析＞

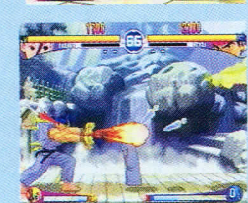
特殊技

揚面（←+中P）：這一招特殊技可作對空之用，若近身使出時擊中對手，於第1 HIT可以CANCEL必殺技或SA。

追裏拳（遠距離站立重P時再按重P）：在一定距離用站立重P擊中對手的話，可以用這一招追打多1 HIT，然後更可以CANCEL必殺技或SA呢！

頭碎（→+中K）：中段攻擊，出招慢是它的弱點。

梵鐘蹴（→+重K）：雖然使出時會先躍起，可以避開對手的下段攻擊來作反擊，不過攻擊距離並不太遠，所以不算得十分實用。



翔猿（跳起近敵時拉除↓之外任何方向+中或重P）：一招空中投技，對付一些愛用BLOCKING的對手十分管用。

必殺技



苦無（跳起時↓↘→+P）：在空中的飛道具，以往可以抵消一般的飛道具，不過今次就不可以了，所以還是用作牽制對手吧！EX版是會一次過投出兩枚苦無的，封位的確會更加有效。

雷打（→↘↓↙←+P）：同樣是一招不可BLOCKING的近身必殺技，優點是威力很大，在BLOCKING對手的攻擊後使出會十分有效。

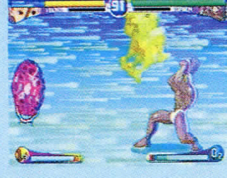
首折（←↙↓↘→+K）：下段攻擊必殺技，特點是出招快，許多時可以在一定距離「陰」到對手，不過這一招是可以給對手BLOCKING的，小心！至於EX版，出招會更加快，而且威力更加強，非常實用；不過千萬不可以過份倚賴這一招啊！否則給對手擋了的話……？！

風斬（→↓↘+K）：對空極佳的招式，因為HIT數多的關係，所以就算BLOCKING亦要數下，攻擊的範圍又相當大，是一招可靠的必殺技；若SA是霞朱雀的話，用這一招擊中對手的話，立即在空中CANCEL SA可以給對手一個重創。EX版的特別之處，除了HIT數增多之外，在空中頂點時可以出招再攻擊，大家記得把握時機來狙擊啊！



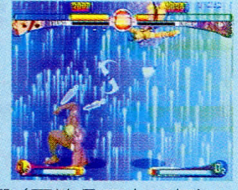


旋（↓↙←+K、可再按K）：一招攻擊範圍很遠的必殺技，若使用後再按K可以有第3 HIT出現，若用↓+K的話，第3 HIT就會變成下段，相當實用的招式。至於EX版，會有4 HITS之多，在第2、3、4HIT時，可以用控桿拉↓來將那1 HIT轉為下段攻擊，而且出招及收招亦十分快呢！



飛燕（←↓↙+K）：一招中段必殺技，輕K使出的話出招比較快，不過距離近；重K使出的話距離會比較遠，但出招會慢些。EX版亦有導向成份，可作迴避飛道具來反擊。

SUPER ART



I) 霞朱雀（跳起時↓↘→↓↘→+P／可連按）：空中遠程飛道具SA，用不同的P使出，攻擊距離亦不同，輕P會較近，重P為最遠；若在使出時連按P的話，便會投出更多的苦無，不過亦會更容易被對手反擊（不論是否中了招），當然，若對手擋了的話，危險程度亦更加高啦！不過它的優點在於對手擋了亦會削許多能源，儲存BAR較短，而且十分難BLOCKING呢！



II) 鎧通（↓↘→↓↘→+P）：它是伊吹攻擊力最強一招SA（若近距離擊中對手的話），若對手擋了或距離遠了的話，她便會用氣向前方一個球狀，不過威力就沒有那麼強了；而這一團氣相比起上集來說，出招快了許多，若用來削對手的能源亦十分不錯。

III) 破心衝（↓↘→↓↘→+P）：向前突進的亂舞系SA，優點是無敵時間較長，所以比較實用，而且在攻擊完對手後，可以再作追打，所以大部份朋友都會選用這一招。另外的一個特別之處，就是用輕P使出的話，攻擊判定會較快出現，而重P就相反，出攻擊判定的時間會慢一些，所以對手BLOCKING的時間亦要相繼慢一些，大家記得留意呀！

<TARGRT COMBO>

1) 跳起重P、→+中K
2) 跳起輕P、→+重P
3) 跳起輕K、→+中K
4) 近距離站立輕P、站立中P、蹲下重K、N站立重K
5) 近距離站立輕P、站立中P（第1 HIT）、站立重P
6) 蹲下中P、蹲下重P
7) 蹲下輕K、蹲下中P、蹲下重P
8) 遠距離站立輕P、遠距離站立中P、→+輕K
9) 近距離站立輕K、站立中K、站立重K
10) 近距離站立重P、蹲下重K、N站立重K
11) 遠距離站立中K、→+中K

<連續技>

[註：連續技中的空中TC可以轉為其他空中攻擊；可CANCEL的TC有TC4（第1或2 HIT、TC5、TC6（第1 HIT）、TC7（第1或2HIT）、TC8（第1 HIT）、TC9（第2 HIT）、TC10（第1 HIT）]

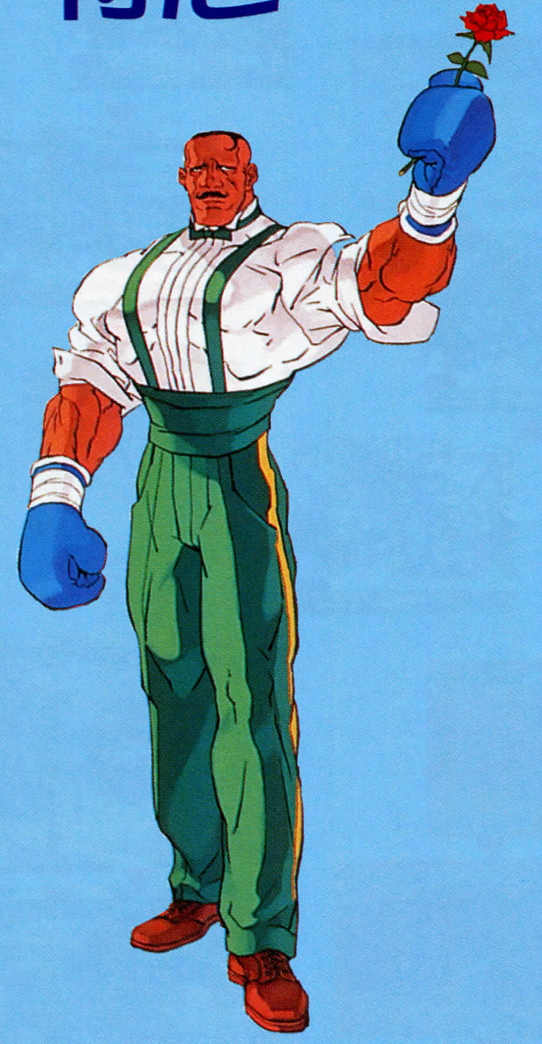
《一》TC1、TC5、雷打／首折／風斬／旋
《二》TC1、遠距離站立重K、首折／旋
《三》TC1、TC4（第4 HIT擊中對手後立即前跳HIGH JUMP CANCEL）、TC1
《四》[對手於版邊時]TC1、TC4（最後1 HIT時立即輸入↓↘→↓↘→↗+P）、鎧通
《五》TC1、TC5、EX風斬、霞朱雀
《六》TC1、近距離站立中K、輕飛燕、苦無、霞朱雀
《七》TC1、TC5、旋、鎧通
《八》TC1、TC5、旋、破心衝、輕微行前近距離站立重K（擊中對手後立即垂直跳HIGH JUMP CANCEL）、TC1
《九》TC2、遠距離站立重P、追裏拳、中或重或EX飛燕、苦無、霞朱雀
《十》TC1、TC7（第2 HIT）、旋、輕破心衝、輕微行前近距離站立重K、梵鐘蹴、破心衝（只可擊中1 HIT／對手可以在空中BLOCKING）

《十》

《八》

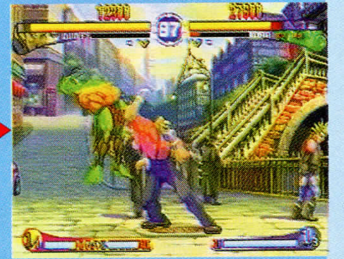
《九》

拳鬥紳士～
特尼（DUDLEY）



在上集中有不錯表現的「過氣」貴族拳手——特尼，在今作中雖然大部份招式的攻擊力都弱化了，不過他依然是一個十分強的角色。特尼一向以埋身戰見稱，其中出拳速度快是他的最大優點，第二便是他的TC實在十分豐富，而且許多招TC都十分有用。站立中P及蹲下中P用作中距離截擊的確是上佳的方法；若要對空的話，大家可以使用蹲下重P；若在近距離時使用蹲下重K擊中對手的話，大家可以立即跳起用重P或中DUCKING UPPER作追打，對手若是較近牆邊的話，用蹲下重K擊中對手再跳起追打後，在對手落地時可以再用蹲下重P或DART SHOT來給對手一個二擇攻擊。





＜招式分析＞

特殊技

SLIPPING JAB（→+輕P）：向前方作輕微突進攻擊，雖然距離不算遠，但可以作穩守突擊，而且這一招還可以CANCEL必殺技及SA。



STEP STRAIGHT（→+重P）：出招時會向前踏一步，然後伸出判定很強的一拳，擊中對手的話可以立即CANCEL SA（必殺技不可），在中距離是非常可靠的一招。



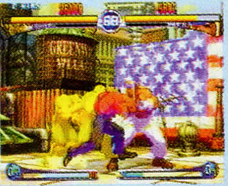
LEVER BLOW（→+中K）：亦是向前作輕微突進的招式，擊中對手的話可以CANCEL任何必殺技或SA；這一招的另一個用途，是用作截擊對手的攻擊，同樣十分可靠。

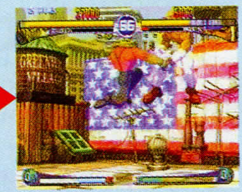
DART SHOT（→+重K）：它是一招中段技，優點是出招不算太慢，配合蹲下重K來「陰」對手的話，是十分不俗的。

必殺技

JET UPPER（→↓↘+P）：對空用的必殺技，不過使出時早些使出會比較有效；這一招可用作CANCEL SA。EX版會有一少段無敵時間，距離亦比較遠，對空用收效會更加大。

MACHINE GUN BLOW（←↙↓↘→+P）：一招多HIT數的必殺技，用作突擊用是不錯的選擇。輕P使出的話出招會比較快，但距離較近；重P使出則出招較慢但距離遠。EX版除了加多了HIT數及威力增加了之外，在最後1 HIT還會對手勾起，這時大家可以作出各種方式追打（例如跳起重P等）。





DUCKING（←↙↓↘→+K）：向前方快速閃身移動。用輕K使出會比較快停步，但距離較近；重K使出的話，閃身時間比較長，但距離比較遠。利用這一招可以用作擾亂對手，間中使用可以爭取更多攻勢。不過這一招的特色，就是可以配合另外兩招必殺技使用，而且在DUCKING的時間內，可以隨時強制CANCEL SA，若對手想在你閃身途中向你攻擊，就會「食正」你的SA，這的確是特尼的殺着之一。

DUCKING STRAIGHT（DUCKING之後再按P）：這一招可以隨着按P的時間，來控制出招的速度及距離，給對手一個突襲；雖然這一招必殺技沒有EX版，不過它是可以CANCEL SA的，所以在擊中對手時記得加多一記SA啊！

DUCKING UPPER（DUCKING之後再按K）：這一招亦是可以隨着按K的時間，來控制出招的速度及距離，給對手一個突襲，尤其是用作封殺對手的空中攻擊更為有效，而且它還有2 HIT之多，若擊中對手的話，還可以CANCEL SA，同樣是突擊系的實用必殺技。

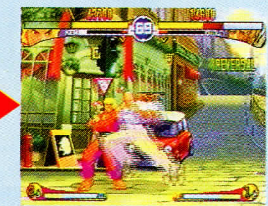


CROSS COUNTER（→↘↓↙←+P）：使出後角色會有一段時間動彈不得，在這一個時候若對手向你攻擊，你就會在中招後立即反擊，若對手的攻擊越強，你反擊的威力就越強，大家可以用作對空來用；但有一些攻擊是不會作出反擊的，如投技、下段攻擊及SA。至於EX版，威力會變得更加大。

THUNDER BLOT（↓↙←+K）：這是特尼的新必殺技，使出後角色會躍上空中，然後用拳垂直向下鑽，雖然這一招可以避開對手的地上攻擊來反擊，不過由於收招時間長，若對手擋了的話，便會很容易被反擊了；用不同的K使出，攻擊位置亦會有所不同。至於EX版，是會有導向成份的，這樣就可以容易避開對手的地上飛道具來反擊，若一旦擊中對手的話便立即使出SA，這是可以做到令對手繼續受傷的。

PUNCH AND CROSS(近敵時→↘↓↙←→+P)：一招不實用但攪笑的「隱藏技」。使出後只會普通出一拳，然後立即自動CANCEL CROSS COUNTER(不論你出的那一拳是否能夠CANCEL都可以)；這一招只可以用作對付一些愛用BLOCKING的對手，因為若對手在BLOCKING後立即用通常攻擊反擊的話，就會中CROSS COUNTER。

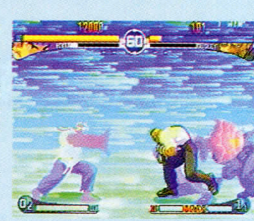




SUPER ART

I) ROCKET UPPER[日本版]／ROCKET UPPERCUT[海外版](↓↘→↓↘→+P)：對空用的一招SA，威力只屬一般，在用罷JET UPPER對空後立即CANCEAL這一招是最佳的方法，否則單以這一招對空的話，是有可能中不到全部HIT數的。

II) ROLLING THUNDER(↓↘→↓↘→+P／可連按)：三招SA中最強的一招，出招時會向前方突進，擊中對手的話連按P可以增加HIT數。若在太遠距離使出的話，可以在一出招後立即輸入→+3P，這樣就會連續衝前兩下，到達最遠處向對手攻擊。



III) CORKSCREW BLOW(↓↘→↓↘→+P)：同樣向前方輕微突進的SA，不過距離並不算太遠。雖然威力只屬一般，不過儲存BAR有3行，這就可以常常使出了；而且這一招用來駁連續技是三招中最好的。還有一點，利用不同的P使出，突進的距離都不同；輕P會較近，重P的距離則最遠。

<TARGET COMBO>

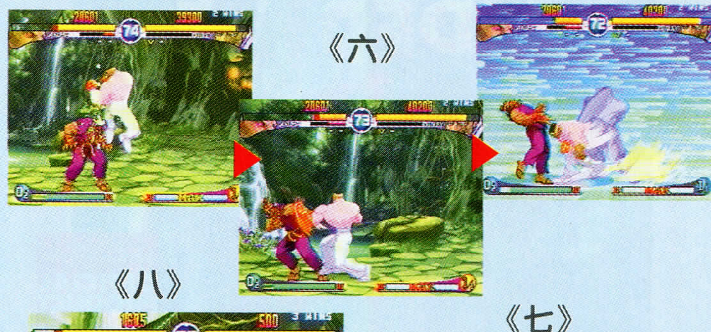
1) 蹲下輕K、蹲下中P、蹲下重P
2) 蹲下輕K、站立中K
3) →+重K、站立中K
4) 站立輕P、站立中P、站立中K
5) 站立輕K、站立中K、站立中P、站立重P
6) 站立中P、站立中K、站立重P
7) LEVER BLOW、站立中K、站立重P
8) 站立中K、站立重K、站立重P

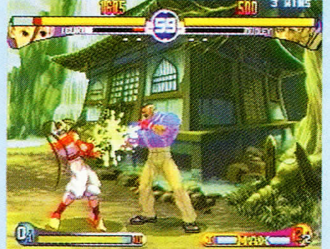
<連續技>

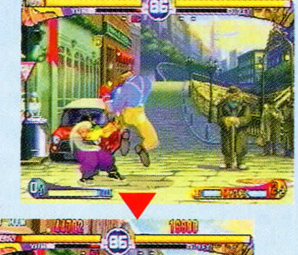
[註：可以CANCEL的TC有TC1(第1或2 HIT)、TC2(第1 HIT)、TC4(第1或3 HIT)、TC5(第1 HIT)、TC6(第1 HIT)、TC7(第1 HIT)；可以CANCEL的地上通常技有站立輕P、蹲下輕P、站立輕K、蹲下輕K、站立中P、蹲下中P、站立重K、站立重P(只可CANCEL SA)]

《一》EX THUNDER BLOT、ROCKET UPPER／CORKSCREW BLOW
《二》跳起輕或中攻擊、TC4、EX MACHINE GUN BLOW、跳起攻擊(不可以用重K)
《三》跳起攻擊、站立重K、JET UPPER、ROCKET UPPER／CORKSCREW BLOW
《四》跳起輕或中攻擊、TC4、輕或中MACHINE GUN BLOW、CORKSCREW BLOW
《五》跳起輕或中攻擊、TC4、EX MACHINE GUN BLOW、跳起攻擊(不可以用重K)、CORKSCREW BLOW(對手可以在空中BLOCKING)
《六》跳起輕或中攻擊、TC4、輕或中MACHINE GUN BLOW、ROLLING THUNDER
《七》[自己不太近版邊]跳起輕或中攻擊、TC4、EX MACHINE GUN BLOW、跳起攻擊(不可以用重K)、ROCKET UPPER(對手可以在空中BLOCKING)、中或重JET UPPER(ROCKET UPPER全部HIT中這一下便擊不中對手)
《八》跳起輕或中攻擊、TC4、輕或中MACHINE GUN BLOW、ROCKET UPPER、中或重JET UPPER(ROCKET UPPER全部HIT中這一下便擊不中對手)、ROCKET UPPER

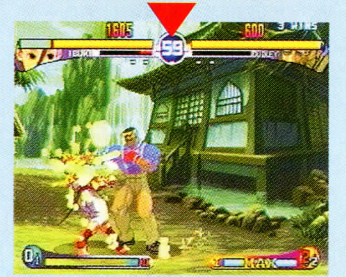
《六》

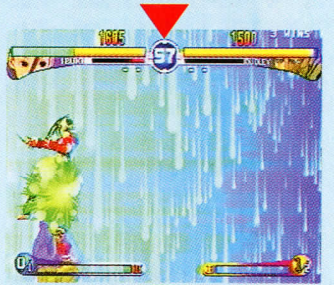


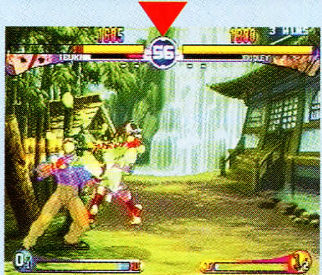


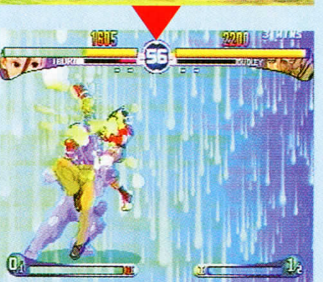


《八》





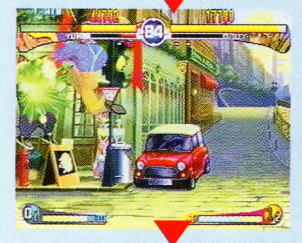


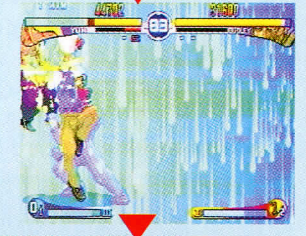


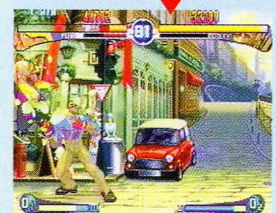
《七》











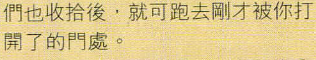




盜墓者 TOMB RAIDER 2

TEXT BY：小健健

ACT
製造商：Victor Interactive software Inc.
發售日：發售中　　記憶：1 BLOCK
MEM



第四版：OPEAR HOUSE

經過了第三版末段的滑梯，莉娜來到以歌劇院為背景的第四版。唔，這版謎的複習性比起第三版更甚，而且十分煩複。而在這廣大的歌劇院中迷路也不是一件出奇的事。

一來到第四版，莉娜只見前面有個左搖右擺的大箱，不要接近啊，不然它就會把莉娜的體力扣掉。此時玩者應跳進前面的小河中，再立即往前面的碼頭爬上來，把在對岸的槍手打死。之後小不免的要跑上去從他身上把其「遺物」(子彈也)取走，再往這小河的一端游去。在這處會有一條梯，可讓莉娜可以爬上去。不過不需要爬到最高，在轉折點處是有個小平台的，就去這裏吧。來到小平台，再向上面的平台爬，就會見有個按鈕在此，只要一把它拉下，那麼在不



遠的地方有扇門就被你打開了。而現在莉娜要做的就是用梯爬上這建築物的最高處。

來到最高處，見到對岸有個白色的平台嗎？跳過去之後再向左轉，再用DASH JAMP，就可返回



起點處。在起點上，玩者就要避過前面搖擺着的木箱向前跳，入到去剛才被你打開的房間。在入面，有一兩個敵人向你襲擊是小不免的，在把他們打倒後，就可找到一條鎖匙，然而莉娜來這裏的目的亦告完成，用前面的門離開吧。

取過鎖匙後，又用白色平台跳到起點處。然而今次不再是向前面跳了，而且向右邊。不過這一跳卻需要玩者點點技術。首先用DASH JAMP的跳到對面的簷蓬上，此時莉娜就會立即向下滑，故此玩者就要即時按→鍵，再按×鍵，令莉娜可以抓住簷蓬邊。抓住後再向左移，直至移不到時，再放



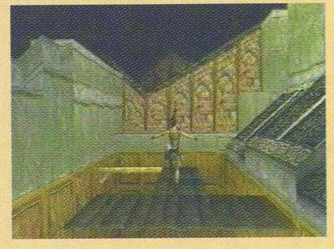
×鍵降落。降落後再按○鍵的來個轉身，那麼在你的正前面又有一個簷蓬，又照板煮碗的向前跳、站在簷蓬上再按→、再按×鍵的抓着的簷蓬邊。那麼就會發現原來在這下面是有個窗的，讓莉娜站在窗台上，把玻璃打玻，繼而跳進去。(小心地上的玻璃呀！)入了這房間後，再用慢步的行過地上的玻璃，就可來到這房間的一條梯。爬



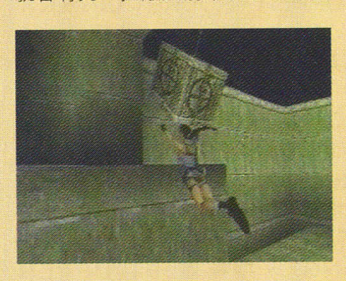
上去、再直走，再在匙孔前使用剛拾回來的鎖匙，那麼前面的門就會打開，而莉娜也可以直跑上屋頂。

歡迎來到滿佈危機的歌劇院！

上到來這建築物的屋頂，就會見到前面有一排排的木板，而莉娜就要利用這些會下墜的木板作踏腳石的跳到對岸。(嗚嗚，如果掉



了下去，是會跌死的)經過對岸後，再向右跑，就會來到一個有巨大圓拱型的地方。不過玩者不需心急的跳下去，因為只要莉娜一躍而下，那麼很多敵人就會蜂擁而至。故此莉娜可先在高台上下面放放冷槍，務求將下面的大隻佬及狗打死，才跳落去。不過落到去後，玩者還要幹掉在圓拱頂上的槍手啊。把敵人消滅後，就可跑往對角那個有木箱在左搖右擺的地方，再站在那巨大圓拱型的邊沿跳進去。在裏面再亮着照明彈，就會見到一個按鈕，只要把它拉下，那麼在圓拱附近的一扇門就會打開，而且還會擁出敵人。此時莉娜爬回出去外面，就會有另一批敵人前來攻擊。把他



們也收拾後，就可跑去剛才被你打開了的門處。

原來這裏才是歌劇院的內部，剛才經過的只是其屋頂。唔，看來這是歌劇院的電掣房。這裏有



按鈕兩大個，先按一按左邊的那個吧。如是者旁邊的鐵閘就會打開，而莉娜就可以從這缺口爬梯的落到下層。在這裏，玩者還會找到一個按鈕，只要把它拉下，那麼鐵閘就會關上。與此同時，亦會有兩塊大石頭滾下來，其實只要玩者在按鈕那處不動的話就會沒事。而按過按鈕後，就可用梯爬上去，往地圖上G點的通道進發。

經過了G點，莉娜來到歌劇院的看台之最上層。不過在這裏的上面卻有一個沙袋，若果莉娜一行近它就會掉下來，故此玩者可一走近後立即跳走來避之。除此之外，在這裏也有槍手向你襲擊。另外，



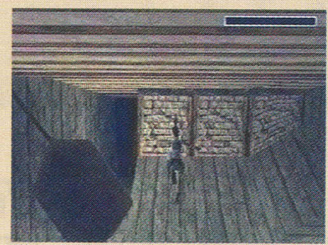
在H點附近不是有扇門的嗎？只要莉娜一走近內裏又會有敵人跑出來的啊，然而在門內是沒有東西可拾的。把這裏CLEAR了後，就可用H點的洞、經過第二、三層的落到去這歌劇院的地面部份。這裏除了會有敵人伏擊外，在中央更會有大石滾下來，然而在這裏避開大石的方法亦不是太難，只要聽到大石滾下來的聲音就向兩邊跳走即可。避過大石，就可以爬上舞台，在這裏的兩側亦有一小房間的。（在舞台上小心有沙袋掉下來）我們先去左邊的房間闖闖吧。把前來的狗打死，就會來這房間內找得按鈕一個，只要把它按下，在對面房間上半部的鐵閘就會打開。於是乎我們就可以跑往對面的房間，把這裏的大隻佬收拾之後，就可用地圖顯示的I點上到去這房間的上半部份。



上到去，用慢步來行過地面上的玻璃碎，再一直的跑到去盡頭，就會發現前面的木橋被升起了，令你不能前進，那怎麼辦呢？此時玩者應向左轉90度的，再用DASH JUMP的跳到對面之窄縫



處，再按×鍵抓着之。之後再向左移，再爬上平台上，就可把平台上的按鈕按下，令木橋放下來。把木橋放下後，就可以跳落地面，再返回木橋上。經過了那降落了的木橋後，再一直向前行，去到盡頭時，又向左轉90度的，就會見到對岸又有一個平台，而莉娜亦是需跳過去的。在這平台上，莉娜還可向上爬高多一格的啊。之後就可立即來個U TURN，再用DASH JUMP的跳去上面的木橋上。然而在這條路上會出現一些左搖右擺的沙袋，而玩者就要看準時機的跳過去。唔，由於只得一格的距離，故可待沙袋擺到差不多最右或最左時就要跳過去。不過在後面還有一個類似的陷



阱，不過這個只要靠到最右邊起跳即可。來到對面，把按鈕按下，那麼舞台上的沙袋就會跌下，把舞台地板上那個通道撞出來（即是K點）。若果玩者有膽色的話，就可在這裏直跳下去舞台的K點處，這是最快的方法。而保險些則可沿路的落回地面。

在K點處跳下去，原來這裏下面又是水道來的。唔，其實只要跟據地圖的顯示，就可找到這處的按



鈕。把它按下後，通往L點的閘門就會打開。不過不要心急啊，因為



這裏的對面那條小水道中是有一個貓型道具的。辦好這些之後，就可游到L點的爬梯處。然而在梯前還有可拾到一個叫RELAY BOX的東西啊，之後莉娜就可用梯爬上去歌劇院看台的三樓、再爬上四樓去。（即是剛才用G點通道前來的地方）

再次來到歌劇院的四樓看台。今次莉娜要去的，就是地圖顯示的M點地方。（不過小心在走廊中向你襲擊的傻犬啊）在M點前的電路板處使用那RELAY BOX，那麼這升降機即可使用。不過當升降機移走後，之否發現升降機槽旁有



一條爬梯呢？只要玩者跳上去抓着爬梯，再向上爬，就會找到另一個貓型道具。然而再把這處的按鈕按下，S點的門就會打開，而玩者亦可從此處返回四樓看台。



莉娜再次來到升降機前，再連續按兩下按鈕後跑進升降機內，它就會送你落到去歌劇院的另一個部份。而一出升降機，即有數名槍手向你攻過來。把他們收拾了後，就可再按動這裏牆邊的按鈕，令升降機離開，如是者莉娜就可跳進升降機槽下的水道中。在這水道內，玩者可先去★處取得CIRCUIT BOARD一塊。之後就可游到去手掣處，把它拉下後，旁邊的鐵閘亦會打開，而莉娜就可用N點的平台去到歌劇院的另一個部份。



把莉娜攪成肉醬的恐怖陷阱！

上到去，照樣的有槍手及傻犬前來招乎你。把這班傢伙打死後，就可一直向前行，在盡頭再打破玻璃一躍而下的，來到一個類似化妝室的地方。把這裏的按鈕按下，那麼往通風口的門就會打開。此時玩者應先SAVE，再滑下通風口，在差不多到風扇時才按口鍵跳



起，抓住石壆邊，那麼就可在風扇上取得一條鎖匙。之後玩者就可右轉90度，又再向上爬，爬到最頂的。在這裏再向右轉90度，行到梯級邊再用普通跳躍跳到較遠的「滑梯」中。當莉娜着了地後立即按←的令她背向的向下滑，再滑到差不多到低時就按口鍵的來個後空翻，跳到後面安全的地方。

在這裏先把老鼠打死，之後再一直向前行的話，就會遇上一個小空隙，玩者可踏在邊沿用普通跳躍跳過去。而跳過去之後就要站立不動。再在原地出普通跳躍跳到上上一層，再用此方法向上層跳多



次。（不過在你的正後方是有一條通道的，在裏面還會有個貓型道具及大量子彈哩）

終於上到去一間有大石的房間。只要把大石拉開，就會發現有一個按鈕在此，只要把它拉下，這房間的門就會打開，而出面原來是那個化妝間。此時莉娜要把房內的大石推出來，再在化妝間向上爬一層，把內裏的大石也推出來，令二塊大石重疊，那麼玩者就可跳回上你剛才來的那個地方。

我們再次反回N點。不過我們今次是再次向上跳的，繼而來到O點。來到O只要一直的向前走，就會來到一個鎖孔前，只要將在風槽中拾回來的鎖匙插進去，旁邊的門就會打開，跑進去，才發現這裏只不過是那個「按掣有石滾下來」的地方罷了。我們再次把按鈕按下，把鐵閘撥到另一邊，令莉娜可以返回那電掣房。在電掣房中再使用CIRCUIT BOARD，再按下右邊的按鈕。之後莉娜就要跑去舞台處。

再來到舞台，發現舞台打開了一個入口（即Q點）。跑了進去，就會有大量大隻佬向你圍攻，最好還是跳到高處向他們掃射。把敵人消滅後，再把地圖上黑色的木箱拉出，再跑進去把按鈕按下，把突如奇來的敵人打倒，就可爬到高處由U點離開。

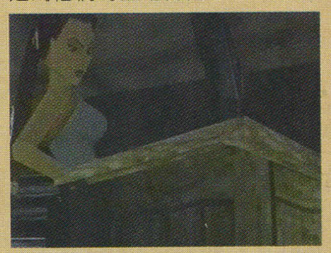


來到U點再靠右行，來到一個小洞處。跳下去再從另一邊跳走。眼前就會見到一個搖擺中的沙袋。乘沙袋搖離中央時用DASH JAMP的跳過對面，落地再向前走就可過渡這陷阱。之後莉娜就會來到一個大貨倉。而且這裏有極多強敵，故此還是在這處把他們全引出來及殺掉才落地為妙。之後玩者就可跟據地圖的顯示，用木箱頂作踏腳石把按鈕按下，再經過閘門離開這貨倉，繼而過版。

●第四版 「OPERU HOUSE」地圖

第五版：OFF SHORE RIG

在第四版的末段，莉娜誤打誤撞的入了敵方的水上飛機，還被送到他們的基地處幽禁。不單如此，她的所有武器也給他們奪走了。那麼莉娜又能否逃出生天呢？





敵軍基地大冒險！

第五版一開始，莉娜就在一個小貨倉中醒過來，而且身上的武器都不見了。現在首要的就是離開此房間。在這裏不是有些大石嗎？其實有些大石是可被莉娜推動的。（即是LOGO較模糊的那些）我們可以先按地圖顯示的把大石推開，再跑去按鈕處把它按下，之後再立即跑往出口處離開。大家記住行動一定要快，因為就算你把按鈕按下，那扇門也會在一定時間內自動關上。



當莉娜跑了出去後，突然警報大作，而且有兩名大漢正跑過來。此時玩者應左轉，再直跑，由於還未有武器，故要跳到那兩名大大漢後面，再繼續向前跑。（但不要跑斜坡，因為是會有油桶滾下來）（另外玩者亦可以跳進水中，把池底螺旋槳旁的手掣拉下，再用旁邊的水道兜入去亦可以）去到這條路的盡頭時，不是見到有個窗的嗎？跳出去就可落到下面的碼頭上。在碼頭上亦是有一按鈕的，按下它那麼飛機底的閘門就會打開。（唔？那麼飛機不是應該沉下去的嗎？）此時莉娜就可跳進水中，再游進飛機內把入面的按鈕也按下，那麼飛機的螺旋槳就會停下。此時莉娜就可跳回水中，再游上岸。上了岸後再次來到碼頭上，在碼頭上

不是有個地方是凸了出來的嗎？用這裏跳上機翼處，再跑到機身頂。



只要莉娜經過在機頂上的閘門，就會跌進機倉內，（這種飛機能飛的嗎？）並且可拾到一枝手槍啊。



拾過手槍後，就可返回走廊處把那兩個大漢打死，並且可在他們身上取得一張紅色電腦卡及急救藥包。而用黃色電腦卡插進前面黃色卡槽，就可把門打開。不過在離開前，不妨再次跑到那玻璃窗處，

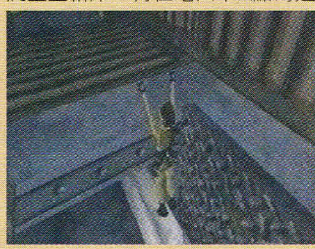


上次就是跳下去碼頭上啦，今回就是向左邊的平台上跳過去。在平台上是駁了一條小走廊的。而在走廊的盡頭原來是一個小水池。玩者可以跳下去，把水中的手掣拉下，再吸滿氣的游進水道中。只要一直游，玩者就會發現水道的下面是有個缺口的，用這個缺口繼續游，就可去到水池中的螺旋槳的後面，繼而取得一貓型道具。取過之後，就可沿路離開，再跑往要用黃色電腦卡開的閘門處。



收集黃、紅、綠三色電腦卡

入了這扇閘門，在正前面就有一個按鈕，把它按下的話，警報就會停止。然而在這裏的左邊及右邊各有一條路的，我們可先跑到右面的路闖闖。在右面走廊的盡頭會有一道閘，按×鍵就可把它扭開。入到去就有兩個持棍的大漢陸續前來向你襲擊。把他們殺了後繼續向前行，那麼莉娜就會進入一個類似職員休息室的地方。在這裏先把那個持棍的打死，就可以拾到一堆魚叉及子彈。而在職員休息室旁有一通道，是通去一個類似職員寢室的地方。在寢室內有一排排的「碌架床」。在「碌架床」上除了可取得魚叉、魚槍及子彈外，在上層的床邊更有一按鈕，只要把它拉下，那麼房另一邊盡頭天花板就會出現一個洞。由於這個機關也是有時間限制的，所以莉娜要立即跑到盡頭，再爬上上格床，再往地圖中A點的通道跳去。



通過A點，莉娜來到一斜坡前，然而今次莉娜要背向的滑下去，再緊按×鍵的令她可抓着邊沿，不然就會活活跌死。當莉娜抓着滑梯邊後，就可用附在牆壁的梯爬下去。落到下面，就會發現有四個「石油氣爐頭」在前面阻路。若果就這樣的跳過去就必死無疑。故此先要在洞內將大石推出，並且要貼着火爐，之後再爬上大石上再用DASH JAMP跳到對面的梯上，再一直爬上去即可。在梯的頂部就是一條走廊，而走廊中是有一持棍的大漢的，只要把他打倒就會得到一張紅色電腦卡。而在他旁邊還有一條樓梯可爬上去天台的直昇機場，而且這處更有一個貓型道具。取過後，就可返回走廊處，再一直向前行，經過C點的回到那個可通往螺旋槳後的小水池。



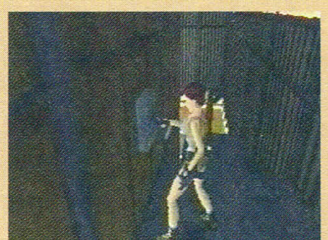




我們再次返回那個在按鈕附近分枝路口上。上次就去了右路，今次就行左路。不過在這條走廊的盡頭卻有犬一頭及持棍大漢一個。把他們打倒後，就可跑上前面的斜坡。不過這裏卻會有油桶滾下，玩者應用側跳來避開。而避開了油桶陷阱，繼續向前行，就會見到一紅色卡槽，用紅色電腦卡插進去，前面的大閘就會打開。不過一入到去，三名持棍大漢就會前來襲擊，把他們打倒的話就可取得急救藥箱及散彈槍子彈。然而在這房間內是有一塊可被推動的大石，若果玩者要推到它去到指定的地方，可要循着一個特定的程序。首先在X點將大石向前推，之後再在Y點將大石向後拉，繼而再次返回X點將大石向前推，那麼莉娜就可跳到大石上，再用側跳的跳上D點的通道上。

在這條走廊中，會有一個持棍大漢前來攻擊。另外在走廊的盡頭原來是一個電掣房，只要把這裏的按鈕按下，那麼出面的水池就會被注滿。而玩者就可沿舊路跑出去，再經過E點的水池游到對岸。在對岸，有很多巨大機器在此。而莉娜就要跳過那條排水喉，上到排水喉後的小平台上。而在這裏就有一個按鈕，只要把它按下，那麼電掣房的地板就會開了個大洞。（即F點）而現在玩者要做的，就是返回電掣房，再跑進這個F點。



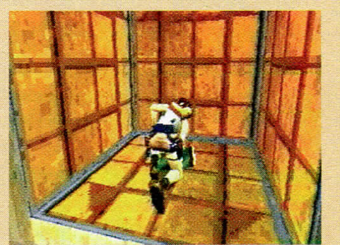


經過F點，滑過長長的斜坡，就會來到這基地的地下大水池。我們可先向水面放放冷槍，試試把在水底的潛水員打死，之後就可跳進水中。而在右方的石墩上更有一貓型道具及大量子彈啊。不過當玩者前去拾道具時會有兩名持棍大漢跑出來，故此玩者可先引他們出來，再跳回水中，兜到第二面再上水射殺，另外莉娜更可跑上石墩上把潛水員打死。之後就可游往H點的梯處，繼而爬上去上層的鋼架上。



上到鋼架，就可依照箭咀的方向向前跳，當然還要把前面那個持棍的傢伙打死，拾回散彈槍。之後就可繼續依照箭咀所示的作斜跳，（由於難度頗高，故此還是在試跳前先SAVE）把在鋼架上的兩







名槍手打死，就可在一玻璃櫃中取得一張綠色電腦卡。之後就可行回頭路，再用I點的通道離開。

揼水的奧義！！

在I點一直爬上去，原來就會去到D點的那條走廊處。不過只要莉娜一着地，就會有個特棍大漢跑過來向你攻擊。把他打倒後，就可以跑到去電掣房再按多次那揼水的按鈕，令水揼離E點的水池，注入K點的水池。如是者玩者就可用綠色電腦卡插進綠色卡槽中，令J點的通道打開。此時莉娜就可跳進K點的水池中，再游進這裏的水道，把手掣拉下，繼而過版。

●第五版「OFF SHORE RIG」地圖

A B C D E F G H I J K X Y START GOAL!! GREEN CARD

第六版：DIVING AREA

經過了第五版的水道，莉娜來到了基地的另一個部份，而第六版亦由此展開。由於都是在同一個建築物中冒險，所以兩版的風格都是差不多的，閒話少說，開始吧。

恐怖！一觸奪命的硝酸池！

第六版一開始，在莉娜眼前就是一個若大的水池，但不要心急跳下去，應先跳往對面的梯上，再向上爬，把上面的按鈕按下，令螺旋槳停止轉動，那麼才跳進水中。（而在螺旋槳後面更放至了子彈在





內裏）之後再把水中的手掣拉下，令大閘門打開，而莉娜就可以跑到另一邊的房間。在這裏，先有兩名槍手及一頭犬前來招呼你。把他們收拾後，就可跟據箭咀指示的方向跳去中間的石柱上。（玩者可以站在邊沿處，再用普通跳躍跳過去，繼而搵着柱邊，則比較安全）上到石柱上，再乘鐵鈎移到最左或右時跳往另一條石柱上，再跳到對岸。

在對岸，莉娜先要對付兩個持棍大漢，之後再向斜坡上的洞滑下去，如是者就可在洞中取得一貓型道具。之後莉娜就可繼續向下滑，再在斜坡邊沿按口鍵跳之，而且在空中絕對不可按×鍵令莉娜有搵爬動作，那麼她就可以安全地降落於硝酸池上的平台上。之後，莉娜就可靠左行，再利用地圖中A點的繩梯一直向上爬。

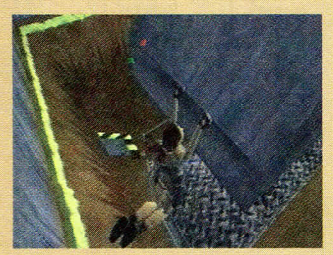


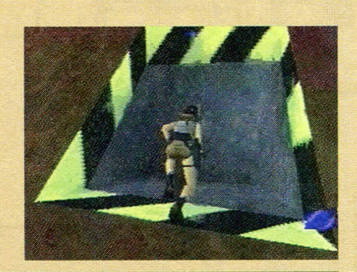


取得藍色卡的方法

爬呀爬、爬呀爬，幾經辛苦才爬到A梯的頂。此時莉娜再向入面行，就會去到地圖中B點的洞。在這個洞旁先向下觀察一番，之後又用背向前的姿勢滑下去，再在邊沿按×鍵搵着邊沿，那麼就可以去

到一架空鐵架上。落到鐵架，先把前來的槍手擊倒。之後再跑到地圖上的C點處，這裏的圍欄是有個小缺口的，在這裏用DASH JAMP跳落去吧，那麼就會在一個斜面上着地，那麼就不理受傷了。之後莉娜就會滑進一小洞中，在這裏就可拾到一張藍色電腦卡。取過之後就可跑去A點處，再用那長長的梯爬到上最頂。之後又是用背向前的姿勢滑到去下面的架空鐵架上，再往D點的方向跑。此時就可將藍色電腦卡插在藍色卡槽內，令D門打開。





非常煩複的解謎行動！

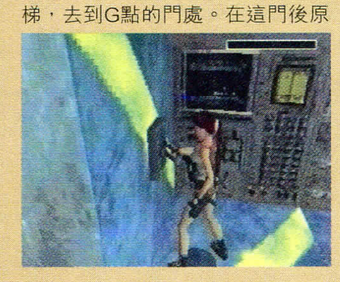
原來在D點之後，是一個迴廊來，而且是分外部及內部，而已現在的進度只可在外圍冒險。不過在這裏莉娜先要對付四頭狗及一個噴火人。而且那些噴火人是非常危險，只要一被擊中即死，幸好他們的防禦力較低，故玩者可以轉角位作掩護的作出反擊。把敵人打倒後，莉娜就可以跑到D點正對面的一扇門處。把它打開後，就可開槍的把前面的持棍大漢打死。之後莉娜就可以跳進水池中，把水中的潛水員引出來，再爬上水面把他射殺，那麼就可以往E點這水道冒險了。

在E點的水道內，玩者先把第



一個手掣拉下，令旁邊的閘打開，之後再沿這打開了的水道游進去，遇到另一個手掣，再把它拉下，那麼另一個房間一G點的門就會打開。而現在玩者就要離開水道，返回迴廊，再跑去F點的閘處。

把F點的大閘扭開，經過樓梯，去到G點的門處。在這門後原



來是一個直昇機場，而且有架直昇機正把兩個槍手及一個持棍大漢放下來，快快把他們打死吧！之後就可再一直向前跑，來到一個火燄機關前。而在這裏的左面及右面各有一個按鈕，玩者應先按右面那個，再按左面那個，那麼火燄熄滅的時間就會較久，令玩者夠時間來一回的，並夠時間來這裏取得一塊電



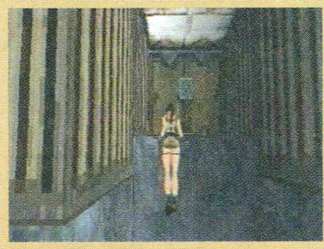
路板。不過在這兩個火爐的中間是有一個洞的，而在洞中更有一排子彈啊。之後玩者就可跑回迴廊處，再去另一間房間的H點處。

在H點附近不是有架大石的嗎？只要把它拉開，就會露出一部份的線路，在這裏再使用剛才拾回來的電路板，那麼H的門就會打開。一入到去，先把眼前的持棍大漢打死，之後再立即右轉的把噴火



人消滅。之後就可沿着池邊向前行，來入到一條隱藏通道內把入面的按鈕按下，那麼池底的閘就會打開，而莉娜就可取得一貓型道具。

在池底除了有貓型道具外，更有一條通道I。我們沿着這水道一直游，便會游到一個大水池中。而莉娜就要立即往唯一的上水處上水，再把水中的潛水員及陸上的持棍大漢打死，之後就可爬上去把這裏的按鈕按下，那麼N點的門就會



打開，而現在莉娜要做的就是立即返回N點的門處。

在N點的門後，有兩個持棍的傢伙。收拾了之後就可在這房間內的按鈕按下，那麼出面的混凝土塊就會向前移。此時莉娜就可跑到水池旁，再跳上混凝土上，繼而跳到



對岸。不過在混凝土跳到對面時一定不可以站在混凝土的中間去跳，因為這樣就會於對岸的電鋸處降落。來到對岸後，發現電鋸旁有一紅色電腦卡，可惜仍未能取走。不過在那兩塊石頭後可有一條秘道，在這秘道內就有一按鈕。只要把它按下，那麼G點那個房間就會起變化……。

莉娜回到迴廊，再次來到G



點的地方，才發現原本是直昇機場的地方現在凹了下去，而且有些新的敵人擁出來。把他們解決後，就可跳進凹位處，再經J回的通道，去到迴廊的中央部份。在這裏莉娜要殺掉一個持棍大漢及一名噴火人，並且可以在那持棍大漢身上取得一塊電腦板。取得電腦板後，



就可由旁邊牆壁的自動門返回迴廊外圍，再跑去那電鋸陷阱處。其實



在電鋸旁是有一個外露了的線路的，在這裏使用剛才拾回來的電路板的話，那個電鋸就會停止，而莉娜就可去取那張紅色電腦卡了。

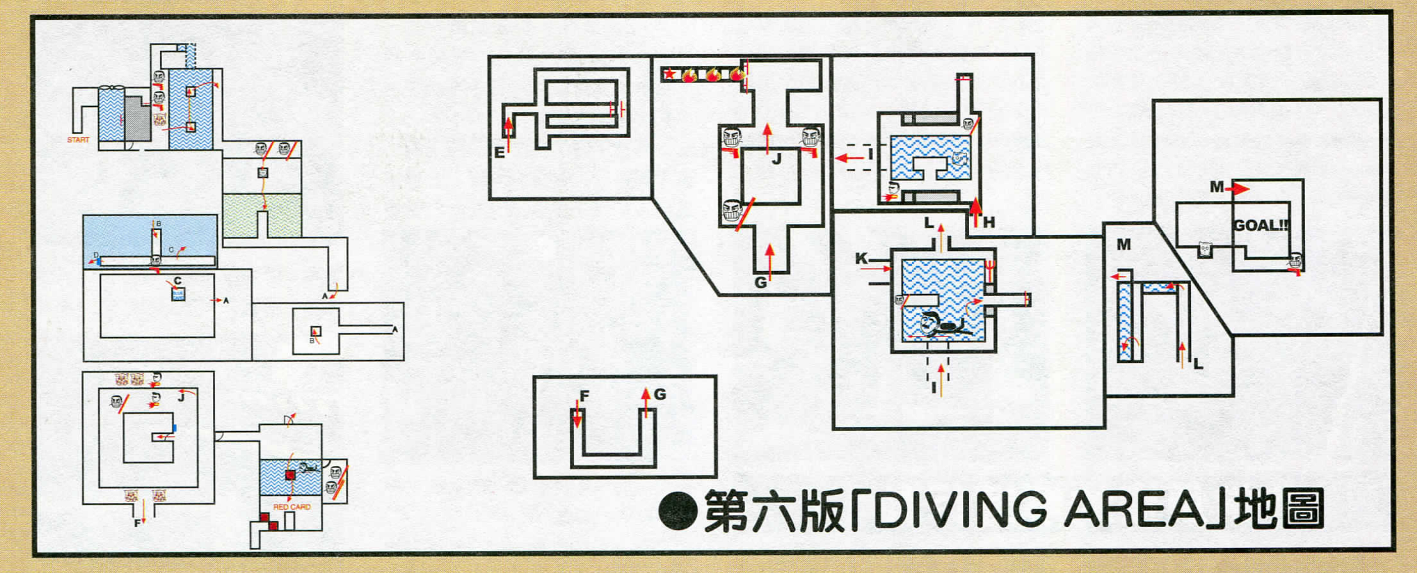
得了紅色電腦卡的莉娜，就可用自動門的返回迴廊之內圍。這裏不是有個紅色的卡槽嗎？只要將那張紅色電腦卡插進去，那麼K點的門就會打開。而在K點後面的，就是一名持棍的大漢。繼續向前行的話，就會來到剛才為了開N點的



門而來的大水池，若果當時你已把敵人殺光，那麼這裏只會見到屍橫片野……。不過可不要忘記取走在出口旁近的魚叉啊，之後就可用L點的通道離開。

而在L點通道離開的後面，只是數條長長的走廊。而在這走廊的盡頭，就是一廣大的房間。在這裏先把兩個正前來的槍手打死，然而在房間中央更有一人倒臥在此。但玩者不需心急前去調查，可先取走這版最後的一個貓型道具及大量子彈，之後才接觸這傢伙去過版。



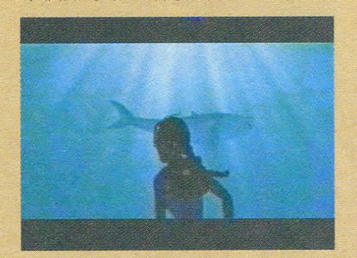


第七版：40 FATHOMS

莉娜利用基地內的小型潛水艇，離開了敵人的基地，向着無底的海洋進發。不過這架潛水艇卻在海中心撞毀了，故莉娜不得不在這裏開始她的冒陡險旅程。



其實這版的敵人數目比上一版還少，不過卻要莉娜時常潛來潛去，若果弄得不好的話時間被擔誤了就有被浸死的機會。好了，各位來個深呼吸，潛水去啦。



無邊海底中的一隻沉船

第七版一開始，莉娜就在會海中心。而玩者先不要四處亂游，可要立即來個U TURN，再觀察一下海床上有沒有一些因沉船而溜出



來的貨物。只要莉娜跟着貨物的路線向前游，就會來到一艘沉船處，而她亦可以用船錨旁的洞窟進船中。而在船艙內更有地方給莉娜回一回氣啊，不過此時卻有鯊魚前來追捕，雖說有魚槍，但還是早走早着了。莉娜再次潛進水中，再游過了兩個船艙，就會發現一手掣附在牆上，只要把它拉下，那麼A點的閘就會打開，而莉娜亦可游進去。



經過了A點，莉娜來到另一個可噢氣的地方。在這裏右邊不是有一大堆木箱嗎？其實是有一通道隱藏在入面的。只要莉娜游進去，再



把內裏的手掣拉下，那麼這個房間的水就會被排走。拉過手掣後，莉娜再次返回房間中。唔，在云云的木箱中，應該用哪一個作踏腳石呢？其實在地圖中已表示出玩者應跳到哪一個木箱上，只要跟箭咀指示的去跳即可。

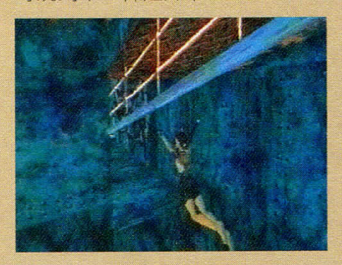


跳過木箱，來到船艙的另一面，不過即時有個槍手向你襲擊。故玩者可先在高台上把這傢伙擊斃，才跳下去。而在這船艙內更有貓型道具一隻，若想取得，就要兜到旁邊的路前去取之，不然就會跌進B點的大洞內，繼而落到去下層的船艙。

取過貓型道具後，就可站在B點上，繼而跌落下層。而玩者更要盡量站在B點的中央處跌下去，而



且在空中更要按實〇鍵，以免跌死。落到下層，即時有個槍手及持棍大漢前來襲擊，而莉娜就要盡量跳到高處再把他們打死。然而在這裏又是有大量又高又低的木箱，唔，跟則才一樣，玩者只要跟據地圖顯示的木箱及箭咀來跳的話，就可跳到來一條迴廊中。



在入口處，玩者不妨來個90度的左轉，是不是見到有個手掣在牆上呢？(即是手掣6)只要把它拉下，再一口氣的跑到去N點的地方，就可游出沉船外，更可在外面拾到一個貓型道具哩。不過玩者的行動一定要快，不然一陣子後N點的門就會自動關上。

說回這迴廊的攻略。由於這船現在是上下倒轉的，所以現在的地板會有很多光管在阻路，也擔誤了莉娜的移動時間。唔，首先莉娜可跑到那「橫巷」處，再爬上梯上把手掣1拉下，那麼封住手掣2的門就會打開，而莉娜就可跑到那裏把手掣2拉下。把它拉下後，C點前的火爐就會有兩個熄滅掉，而莉娜



就要在它們重燃前把在火爐旁的手掣3拉下。（為何天花板會按火爐的呢？）只要手掣3被拉下，那麼封着手掣4的門就會打開。若果手掣4被拉下，那麼C點前另外那兩個火爐就會消滅。而現在玩者要做的，就是把手掣2及手掣4拉下，令通道上所有的火爐也熄掉，再在它們重燃前把火爐旁的手掣5拉下，令C點的大閘打開，繼而用這大閘離開。



莉娜肺容量大測試！！

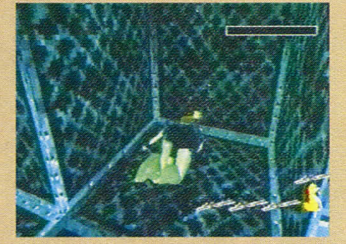
由於在C點後是一個水池，所以就算在拉手掣5時被燒着，只要



用一用大藥包回復一下體力，待開門後再跳進水中也可免一死。不過

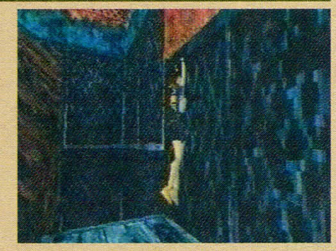


在水池中卻會有魚向你襲擊，故可爬回上岸把牠們殺掉。落了水後，吸滿氣後就可用D點往上游。不過游到最頂，卻發現上面的門被封了。然而此時只要向下面的牆壁一望，就不難發現有一手掣在此。只要把它拉下，那麼下層E點的閘就會打開。此時玩者就要往下游，再穿過E點的閘，再把入面的手掣拉下，當然不少得順便把這裏的貓型道具及大量魚叉取走啦。如是者最上面的閘就會打開，而玩者就可利用F點上回水面。不過由於整個過程莉娜也是沒有機會喚氣的，所以不但要事前SAVE，而且還不可理會水道中的魚，這樣才夠氣完成整個過程。



迷路於船艙中的巨型石山裏！！

沿F點後的走廊一直向前走，在G點中跳下去，莉娜就會來到一個堆滿了大量石塊的地方。沿着旁邊的小路，我們來到H點這個洞處。只要從H點跳下去，莉娜就會落到下層。唔，下層雖比上層闊一倍，但也是堆滿了石頭的。來到下

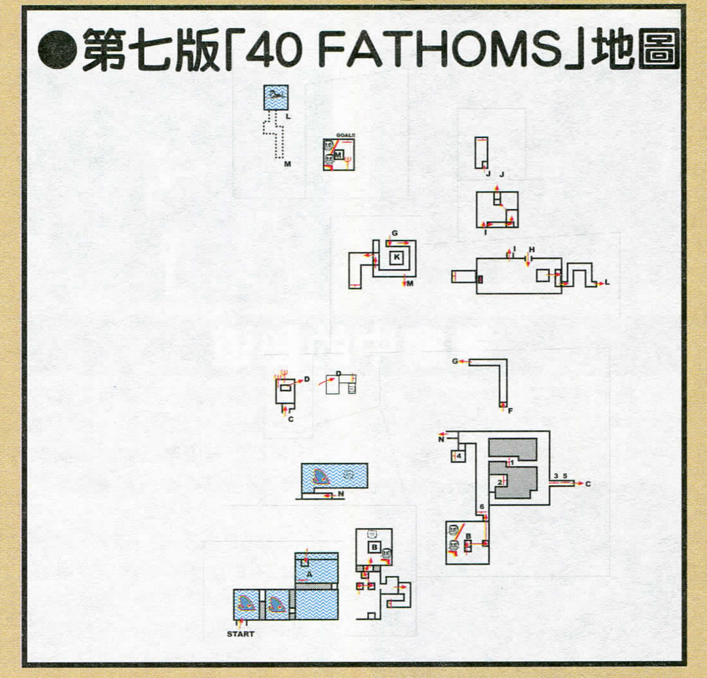




層，玩者可跑到地圖的最左手面，就會發現在這角落內有一個大箱。只要把它拉出兩格，莉娜就可爬上去，利用它作踏腳石的爬到上上面的大缺口中。在這裏有一個手掣的，只要把它拉下，那麼K點的大閘就會打開，而上層大量石塊就會跌落下層，令兩層的地形也有很大的改變。之後，莉娜就可用H點的洞上回上層。上到上層後就可轉左，再按地圖的箭咀方向前進及向上爬，繼而來到一個缺口中。在這裏入面又有一個手掣，拉下之後通往出口的大閘就會打開，不過這時莉娜仍未可以跑進這往出口的通道中啊。現在莉娜要做的，就是用H點跳到落下層，再用旁邊I點的洞爬上去上層之另一個部份。而這房間又是堆滿石塊的啊，而要找出一條可爬上最頂的路，又可參考地圖的箭咀指示。

莉娜爬過石山，來到石山的最高點，之後再用J點的洞爬到上上層，再把這裏的手掣拉下，如是者L點的地方就會注滿水。此時玩者就可用I點的洞回到下層，再跑到K點附近的石山上，再跳過對面。唔，此時玩者是否覺得那兩扇閘門在阻礙你視線呢？其實不要緊的，只要玩者用慢步行到石山的邊沿，再用普通跳躍跳到對面毫可以了。着陸後，再往L點的地方前進吧！

來到L點，發現前面是一個水池。玩者可先落水把潛水員引出，之後再上岸射殺之。之後就可往這裏的水道游進去。而在水道的盡頭是一個匿藏了一個持棍大漢及一個槍手的房間，莉娜可先把這兩個傢伙打死，再將房中的魚叉取走，就可把出口旁的手掣拉下，繼而過版去也。



●第七版「40 FATHOMS」地圖

第八版：WRECK OF THE MARIA DORIA

其實第八版和第七版中，莉娜都是在同一艘沉船中冒險的。不過若看到版圖的大小，第八版可真比第七版大很多。而且分枝又多又長，各位小心迷路啊。

經過了那扇閘門，莉娜來到了這沉船的另一個部份。在這裏是有個小水池的，玩者可先在岸上把水中的潛水員打死，再跳進水池中，再把在池底的魚叉取走，就可用這裏的水道游進去。經過了水道，上回岸，再拾起旁邊的藥包，就可一躍而下跳進前面的洞中。（B點是也）不過這個洞的地板是會下陷的，故此莉娜就會掉落下一層，而為了減少損傷，在玩者在空中記緊按實○鍵啊。

廁格中的貓

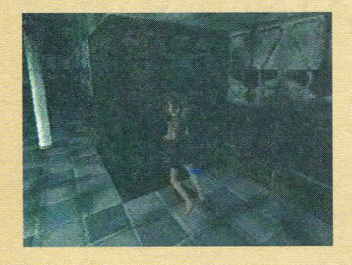
一落到下層，即有二名敵人向你襲擊，把他們打死後，才知道這是一個大廳，而且旁邊還有一些入不到的廁格。唔，玩者可先跑到C點處，那裏是被兩張椅子圍着的。只要莉娜在這裏向上一跳，就會上到天花板的秘道內。在秘道中把兩個敵人打死，那麼就可在盡頭取得一貓型道具，之後莉娜就可沿舊路反回C點。

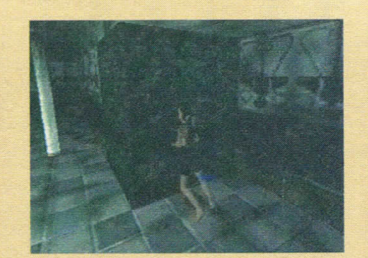
在C點的斜對面，玩者就會發現有塊大石在阻路，其實在這裏的



石去塊共有三塊，而玩者只要依照地圖顯示的箭咀方向來推這三塊大石，便會露出兩條通道出來。（即是D及E啦）而玩者可先往E點的路闖闖。在這裏原來是一個大得可怕的舞廳來，一個莉娜先要解決前來襲擊你的兩名棍手及在二樓向你放冷槍的槍手。之後玩者就可兜個大圈，來到F點的地方。在這裏不是有個洞嗎？若果莉娜就這樣的跳下







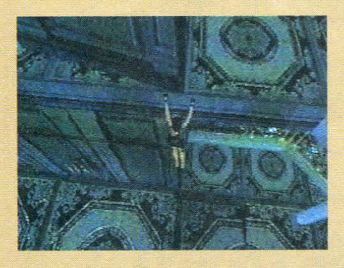
去，就會被下面的玻璃碎插死。故此要搖着這洞的邊緣，再向下望，就會發現原來下面還有一條通道的。那麼玩者就可放一放×鍵，令莉娜掉下去，之後再立即按×鍵搖着下面通道的邊緣。入到通道後，莉娜就可取得一條鎖匙。

取到鎖匙後，莉娜跑出大廳，回到那個分枝路口。而今次我們就去D點走走。哈，原來這是一間酒吧似的地方。在這裏的牆角是有一個匙孔的，用剛才拾回來的鎖匙插進去，那麼莉娜右邊封住按鈕1的門就會打開。再跑去按按鈕1的話，那麼對面封住按鈕2的門就會打開。若再跑去按按鈕2呢？那麼那個舞廳二樓的一扇門就會打開的了。（嘩！很麻煩呀！）而現在莉娜要做的，就是要跑回那個舞廳的二樓處。



舞廳中的秘道

回到舞廳了，但怎樣才可以爬上二樓呢？其實在G點附近有塊地板是拱了上來的，莉娜用它作踏



腳石就可爬上二樓。上到二樓，再搖着這裏的平台邊作橫移，就可去



到中央的通道處。不過玩者亦不需心急離開，因為在另一面的平台上是有一條工字型的古怪鎖匙（CIRCUIT KEY）的，跳過去取走它吧。

取過CIRCUIT KEY，莉娜返回二樓的通道處。跑進這條通道內，才知道入面是一條窄長的走廊。唔，這裏有這麼多扇門，應往哪一扇跑去呀？答案就是右



邊第二扇。一開門，玩者先在空中按○鍵的跳進房間，之後又是玩倉庫番遊戲了，像地圖顯示的



將大箱推進凹位中吧。之後再爬上箱上，將另一個大箱也拉出來及把這裏的按掣按下，那麼出口的門就會打開，而莉娜就可用它繼續前進。經過了一條窄道，把在轉角位伏擊你的持棍大漢打死，在這通道的盡頭又會見到一個大箱。只要玩者把這箱推開，就會發現有一鎖匙在地板上。拾了它後，莉娜更可以用箱作踏腳石把上面的手掣拉下，如是者前面的閘就會打開，而莉娜又返回走廊中。

得到鎖匙的莉娜，今次就跑去H點的大閘處。跟着再把剛拾回來的鎖匙插進旁邊的匙孔中。那麼



H點的門就會打開，而莉娜又可以跑進去冒險了。一入到去，又發現一大箱在房之落角位置，而前面則有一個小高台。,而莉娜要做的，就是把大箱推到高台邊，令到高台的長度加長。之後就可以爬上高台上，把上面的大箱也拉出來。把大箱拉出後，就露出一個小空間可讓莉娜竄進去。呀！原來入面還有一個大箱的，不過今次就要把它推進去，如是者，就會露出一條通道來。跑進去吧。

經過了通道，莉娜來到一個地板會下陷的地方，而且前面還有一個十字路口。其實地板下是火爐來的，而在十字路口更有油桶滾下。故此莉娜應跑過那些會下陷的地板，再在十字路口前一個DASH JAMP的避開滾下來的油桶。然而避過這陷阱後，玩者就可往I點瞧





瞧，只要向上一爬，就會發現有一小通道再此，不過與此同時又會有油桶滾下。而莉娜應立即跳回下層閃避之，之後就可在這通道上取得一貓型道具。

取過小貓咪後，就可往J點進發，不過玩者要小心這裏又有槍手向你襲擊。然而這房間的下層的一個水池來的，玩者可先從K點的洞跳進去，再潛進水中。在水入面，不是有個手掣嗎？只要把它拉下，那麼上面的一扇門就會打開。但這扇門在一定時間後是會看動關上的，故此玩者要立即上水，再跳到這扇門處。入了去後，把面的手掣拉下，而莉娜的右邊又有一扇門的，跑進去後，此門卻會立即關上。而現在玩者面前有一小斜坡，用背向前的姿勢滑下去吧，而且滑到最低時還要抓住斜坡的邊沿啊，不然就會滑進刺洞中。過了良久，刺洞的蓋板便會蓋上，而莉娜就可站在蓋板上，再向上一跳去到上一層，更可把這裏的手掣拉下，那麼L點的門就會打開。而莉娜就可沿舊路跑出去，再往L點進發。

在L點後面的，原來是一個有兩層的大廳。莉娜先把這層的槍手打死，之後再往左邊跑，就會發現有一按鈕在此。其實玩者不用按按鈕也可以安全地落到下層的，只要



面對着按鈕，再不停按↓的就可在M點落到下層。來到下層，先把這裏的兩個槍手打死，之後再把這裏的按掣按下，那麼K點房間的水就會被抽乾。哈哈，當然不少得這把放在這裏的CIRCUIT KEY也取走啦。與此同時，N點的洞就會打開，而莉娜就要乘它未關上前用這洞上回上一層，之後再返回K點的房間。

而這房間的水也不知排到去哪裏去，而莉娜亦可從K點的洞跳落下層。（記得空中緊按○鍵呀！）在這

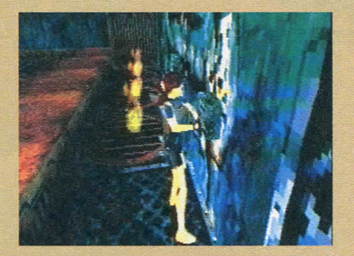
裏是有一扇門的，(即是O點)把它扭開，就可跑進去。爬上了一條長長的斜坡，就會遇到一個通往左方的小分枝，不要理會，繼續前行。在盡頭莉娜再跳下去，將身後的按鈕3按下，那麼天花板那P點的洞就會打開。而現在莉娜就要返回天花板的通道中，今次就行剛才經過的分枝，原來這條通道是通往P點的洞



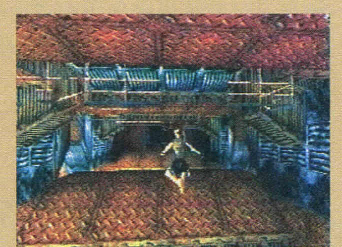
啊。就是這樣，莉娜兜了個大圈再次回來了酒吧。

回到走吧後，莉娜再按多次這裏的按鈕1，跟着再用P點的通道去到玻璃門後的地方，如是者就可以拾到最後一條CIRCUIT KEY了。拾過鎖匙後，莉娜返回酒吧，再跑去有很多廁格的地方。其實在這裏的角落是有一條水道的，(即是Q點)看來又是潛水的時候了。一跳進這水道內，先可拾到一急救藥箱，之後繼續向前游，把途中的手掣拉下，令盡頭的門打開，那麼就可一直游到R點的地方。

在R點一上水，即有數名敵人蜂擁而至，還是盡快用火力強的武器速戰速決的為妙。把他們打死後，就會發現這房間的牆邊有三個火爐，而爐上又有一些古怪的匙孔。現在是用那些CIRCUIT KEY的時候了！只要玩者把那三條CIRCUIT KEY都匙孔內，那麼地上的火爐就會全熄掉，而



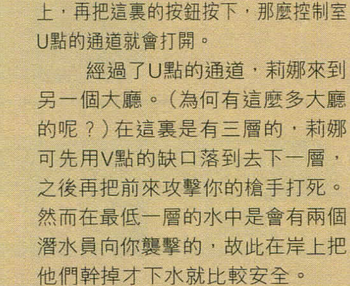
莉娜就可把那大箱推到去中間，再用它作踏腳石爬上上面的通道。不過一入到通道先要解決一個在這裏苦等你的持棍大漢，之後就可把手掣拉下，那麼出面的鐵橫樑就會降下來。而玩者就可以用DASH JAMP加搖爬的跳過它們，最後來到S點。



解破駕駛室的古怪機關！

在S點原來是一個不見低的深淵，不理了，跳下去吧。「噗通」一聲的掉進水中，在這裏只要再向前行，就會來到此船的船橋部份。(即是駕駛船航行的區域)玩者不妨先先解決在這裏作伏擊的持棍大漢及取走放在角落的魚叉。之後就可跑往地圖中左上方的房間，跑進去後再將入面的按鈕按下，那麼對面的門就會打開，而玩者又要在它未關上時跑進去。而在入面，除了有一個照明彈外，更有一塊大石。只要莉娜把這大石向裏面推，就會見到一按鈕。而按下它的話，那麼T點通往大海的閘門就會打開。

來到T點的洞前，玩者可不要心急跳進水中，應先把敵魚們引過來，再在船內把牠們射殺，那麼出到海就比較安全。把魚殺掉後，就可跳進水中，再游到船另一面的海底，把一條鎖匙拾回來。其實在此海底內除了有鎖匙外，更有一貓型道具的。把鎖匙拾回來後，用此鎖匙就可把控制室的門打開。而在控



制室又有一按鈕的，只要把它按下，那麼控制室對出的地板就會出現一個洞。跟着莉娜就可以跳進這洞中，再把前面的大箱向前推。跟着就可以爬上這大箱上，再把這裏的按鈕按下，那麼控制室U點的通道就會打開。

經過了U點的通道，莉娜來到另一個大廳。(為何有這麼多大廳的呢？)在這裏是有三層的，莉娜可先用V點的缺口落到去下一層，之後再把前來攻擊你的槍手打死。然而在最低一層的水中是會有兩個潛水員向你襲擊的，故此在岸上把他們幹掉才下水就比較安全。

莉娜從W點那破欄的玻璃窗跳到水中，原來這裏的下面就是海床。在海床上的莉娜只要四處觀察，就不難發現有兩個油桶沉在這裏。其實在油桶後是有一條石縫的，往這裏游進去吧！然而在這窄縫內是會有電鰻及魚向你襲擊的，不要理會，一直向前游。而玩者只要游過這水道，即可過版。





●第八版「WRECK OF THE MARIA DORIA」地圖

魔法學園LUNAR!

畢業編

RPG　MEM　製造商：角川書店／ESP　發售日期：11月20日　售價：6800日圓

SEGA SATURN

TEXT：MS

第九章——被封印的門

懂建築的老師？

經過上次惡魔城一事後，WIN平安回到學園裏。而學園長招ELIE和RENA到學園塔的3F，從而介紹新生WIN給ELIE二人，更希望她們二人可將學園的守規告訴WIN。之後三人便離開學園塔，可是當三人經過學園塔的2F時，WIN突然停下來，他似乎對中央的門感興趣，還感覺到門內有強力的魔法力，於是便向RENA詢問此門的事，可是RENA卻不知情，ELIE回想起來從不看過這明開啟，RENA便想到門後必定有食物收藏，所以很想打開看看，ELIE提出預其想打開此門的方法，倒不如帶WIN到町內參觀還要好呢！RENA聽到此話雖不歡喜，但是都依照ELIE的做法。

三人來到學園塔的1F時，正打算離開之際，卻看見學生會會長正在門口行來行去，很像有甚麼煩腦似的，RENA便上前詢問，原來他正為了重建IAN町上的屋而煩腦着，這也是由於上次WIN破壞了不少屋的關係……RENA原本想乘機幫手，但是當會長說出有位RIHITAI（リヒター）老師可以協助此事後，RENA就不明白他的意思，據會長說這位老師懂得建築魔法，可是就不知道他在何處，RENA聽後便不想幫手，還叫他自己找這位RIHITAI老師，說罷三人便離開學園塔。







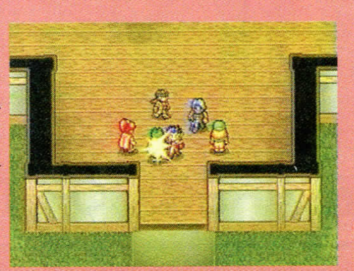


學園塔的寶物？

當三人返到學園寮，WIN突然停下來，他說想自己到外面靜靜，RENA聽後不單上前阻止他，還責罵他一頓，ELIE看見這情形便前來勸告RENA，WIN也表示明白，RENA提議找尋不明的RIHITAI老師，WIN就此一口答應。

三人為了找RIHITAI老師，於是便四處打探情報。在學園寮裏，首先找ANTI詢問有關情報，可是他並不知道RIHITAI老師的事，相反他向RENA說出在學園塔的2F裏的門中有寶物一事，令RENA忘記RIHITAI老師的事，接着上2F找LEILA，而她所說的話滿口都是學園塔的寶物，更使RENA想打那些寶物的主意，於是三人便找STELLA大嬸詢問有關事情，可是她並沒有將有關寶物的事情說出，只是說ANTI三人組會有行動而已。RENA聽後便立心取得寶物，三人來到學園寮的門口，ELIE覺得此事有些不好的預感，RENA當然話不是啦！與此同時，ANTI三人組開始行動，WIN因此被撞倒，至於ELIE二人避開了呢！

まったく　そんな気になるなら
町を直してもらえばいいんでしょ
行方不明のリヒター先生にさ



◆ BROWN

他是學園的學生會會長，其性格很應真，由於他的成績很優秀，所以常得倒老師的信賴，雖然是這樣，但他亦曾有被別人幫助的時候。



封印之門之匙

被撞倒的WIN很快便立起來，RENA看見ANTI等人這麼積極，就說出不能輸的說話，還叫WIN必須加強自己的實力，WIN當然聽她說啦！三人就離開學園寮，在學園寮的門口，RENA假裝不想去尋寶，可是被ELIE拆穿，而WIN就話要跟着RENA，結果三人就到學園塔去。

當三人來到學園塔的3F，聽見ANTI三人組向學園長詢問有關2F的封印之門的事，於是三人便在樓梯口偷聽，學園長為了給ANTI三人一個教訓便說出其門的鎖匙就藏在IAN的森林裏，ANTI聽後便立即起程，RENA聽後為免被發覺就迅速離開學園塔，還躲在樹旁，當看見ANTI三人離開學園塔後，RENA就提意到IAN的森林去。

當ELIE三人來到森林，看見ANTI三人在森林裏四處搜索，



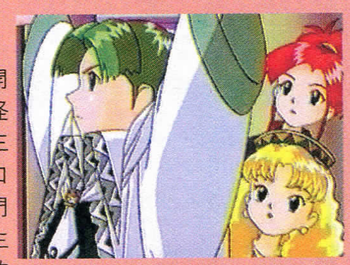


ELIE便跟隨他們的後方，當來到分支路時，看見ANTI三人分開尋找，ELIE便從旁邊偷看三人，當看過三人找尋後，ANTI等人終於找到鎖匙，於是他們便進入森林的深處，此時ELIE上前看，告訴他們這匙並不是封印之門的匙，可是他們並不相信，而且還速速離開森林返回學園塔。

封印之門內的秘密



ELIE三人看見ANTI返回學園塔，就回學園塔看看他們的情況，來到學園塔的2F時看見ANTI利用鎖匙欲打開封印之門，與此同時ELIE來到，RENA更取笑他們無知，ANTI氣憤得向門撞去，欲能打開封印之門，不單失敗還暈倒，RICK和COOL便扶着他上3F找學園長。鬼馬的RENA便跟着上他們三人3F，還在樓梯口偷聽，ANTI向學園長抗議，學園長就向他們解釋正整事，使到ELIE三人都取笑他們，接着三人便回2F的封印之門，RENA為了打開此門便挑引WIN，而WIN為了表現自己，就決定嘗試以魔法來開啟，他念起呪語，果然封印之門打開了，三人看見內面都感到怪怪的，沒多久，BLADE、ANTI三人組和LEILA一齊來到，而且口邊還提着內裏的寶物，豈料到門內使學生們產生幻像，吸引學生們進入門裏，而第一個被吸入的是LEILA，接着是RENA被吸入，幸她得WIN拉回，不久便到ANTI三人，他們將RENA推開後進入門裏，ELIE看此情況感到有古怪，就在此時學園長來到，他說出門內的秘密，原來這是眾老師作實驗後而成的空間，由於出現了很多蟲，所以便將門封印起來，BLADE看見情況嚴重便決定加入行列，打算拯救進入門內的同學。



進入四次元迷宮

在進入門內之前，學園長向ELIE四人拖魔法，令她們不會受到幻像的影響，還叫ELIE若在迷宮裏找到RIHITAI老師，說罷後四人就進入這個「四次元迷宮」。

進入迷宮後（註：這裏有一種特式，就是沒有梯級上落，只靠地上的轉送器來移動，四人就利用這些轉送器前進），來到地圖的★處，卻遇上LEILA，她正被一群蟲圍困，為了拯救她便與那些蟲展開戰鬥，將蟲打倒後，LEILA仍是為了寶物繼續前進（玩者要小心的是在地圖的A點，會有一條蟲行來行去，不想與牠戰鬥的話，就不要行到那裏，因為前方是無頭路），再繼續前行後來到4F的B點，在地上找到一本日記，原來此日記是RIHITAI老師的，RENA們相信他就在這裏的附近，而日記寫的就是有關老師在這裏作實驗的事情，看完後再繼續前行，豈料到返回3F，當來到C點看見ANTI三人變成蠶繭般倒在地上，ELIE便上前使用火炎魔法蠶繭燒毀，救回ANTI等人，可是他們與LEILA一樣，仍是被幻像吸引着，三人急速前進，ELIE只好在後跟隨，（註：在地圖的D點，有另一本RIHITAI日記，雖然那裏是無頭路，但是玩者最好去看看這本日記，這對玩者取得新魔法是很重要的），沿着轉送點不久終於來到盡頭，看見人面蝶怪，牠將ANTI三人和LEILA變成蠶繭，為了救他們隨即展開戰鬥，四人合力打倒人面蝶怪後終於救回他們，而且還遇到RIHITAI老師，他利用魔法帶回ELIE八人返回IAN島的公園呢！

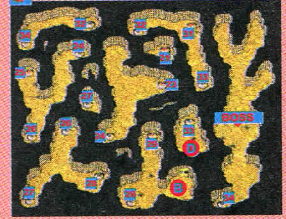


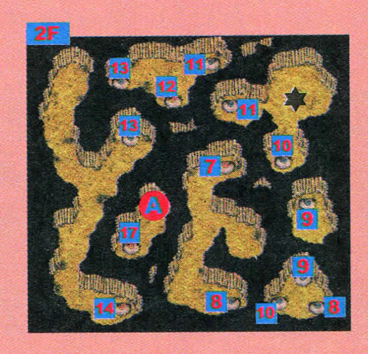


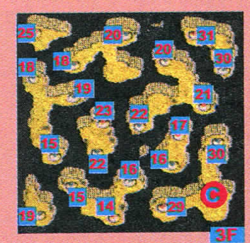
四次元迷宮

A）蟲
B）RIHITAI日記1
C）ANTI
D）RIHITAI日記2









第十章——看見星的力量

妄想的 WIN



經過上次封印之門的事件後，ELIE、RENA和WIN都回到學園寮休息。RENA時常說有關WIN的事，使到ELIE感到她對WIN產生好感，於是便取笑她，RENA就不肯承認，還催速ELIE快到ANTI房找WIN，ELIE沒有她的辦法便一同到1F，當二人來到1F，LEILA正在這裏等候RENA，她表示一直以來都很仰慕RENA，說罷後便離開，RENA覺得她變了另一個人，但是對她來說都不要緊。





當來到ANTI的房間，看見WIN仍在床上睡覺，RENA就氣憤地叫他起床，可是WIN不單沒有起床，還發開口夢叫着「RENA」的名字呢！接着畫面一轉，就轉到WIN的夢境裏，原來他夢見赤裸的RENA，向他說「喜歡你」這句說話。

畫面轉回ANTI的房間，RENA已忍不了他這麼貪睡，於是就大聲叫他起床，WIN起床後看見RENA在床旁感到很驚訝，而且臉都紅了，RENA問他發生甚麼事的時候，他並沒有說出事實，就這樣WIN繼續接受RENA的特訓。

◆ ELIE（飛行服）

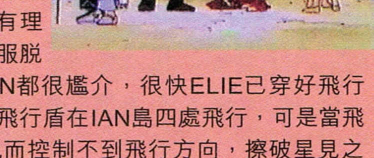
在KENT老師裏得到飛行服的ELIE，其魔法力上升之餘，還可以利用服裝上的飛行盾作攻擊，是ELIE後期穿着的服裝。

取得飛行服的 ELIE



三人一起離開學園寮，看見IAN町的屋都已回復原狀，三人都感到RIHITAI老師的建築魔法很厲害，而且WIN以後可堂堂正正在IAN町裏活動，就在此時，KENT老師的學生找ELIE，說KENT老師有要事找她，RENA聽後想害怕得找籍口推倘，可是今次只是找ELIE，說罷後那學生就走了。ELIE決定到道具屋去看看。

當ELIE來到道具屋的門前，看見BLADE在門口等待，原來KENT老師並不止找ELIE，連他也有份，其實只是來看他的新發明。不久KENT老師出來，將發明的飛行服交給ELIE，還說穿了此服後ELIE就可自由飛行，ELIE聽後很高興，於是便馬上脫光身上的衣服，穿着KENT老師的飛行服，由於ELIE沒有理會有男生在這裏而將所有衣服脫光，所以使到BLADE和WIN都很尷介，很快ELIE已穿好飛行服，她嘗試利用飛行服內的飛行盾在IAN島四處飛行，可是當飛到星見之塔附近時，因大風而控制不到飛行方向，擦破星見之塔的頂部。



補償罪過其之一

試飛完畢的ELIE，飛回IAN町的道具屋，眾人都很擔心她，幸好她並沒有因撞倒星見之塔而受傷，這全因有飛行服內的飛行盾，可是她對弄破星見之塔一事，感到內疚而且還覺得要補償，可是KENT老師覺得此事他自己需要負一些責任，於是便吩咐ELIE到學園寮找RIHITAI老師，而他則先到星見之塔。

四人來到學園寮的2F找到RIHITAI老師，ELIE將整件事情說出後，很感到很驚訝，他教WIN和RENA合體魔法後就離開了學園寮。ELIE四人便跟隨看看，離開IAN町向東南行找到兩位老師們，他們互相指責一番後，不久RIHITAI老師打開了星見之塔的連接洞，然後二人一同進入洞內，ELIE為了補償罪過當然會追着他們的後方。







◆ TELAINA

她是學園中的音樂老師，她舉止很文雅，但是她說話時很直接，雖然是這樣，她是沒有中傷別人意思的。

補償罪過其之二

四人進入星見之塔的連接洞沿着通道前進，不久遇上RIHITAI老師和KENT老師，由於RIHITAI老師太倦要在此休息，KENT老師自己一人上星見之塔，RIHITAI老師吩咐上塔頂找HYDE（ハイド）老師。於是ELIE便跟隨KENT老師的後方，經過數條樓梯後終於來到星見之塔的頂部。當行到中央處看見KENT老師與HYDE老師商討「星辰機關」的事，當KENT老師商討後就離開了，ELIE便上前向HYDE老師道歉，但是他並沒有回應ELIE，不久RIHITAI老師來到詢問有關事情，得RENA相告後，他説只好修理「星辰機關」，ELIE為了承擔責任便搶着幫忙，RIHITAI老師見她的熱誠便叫她回連接洞找星界水晶回來。

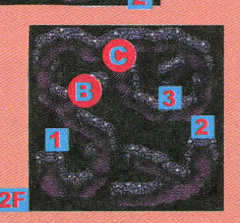
ELIE返回星見之塔的連接洞找尋星界水晶，豈料到在B2的A點找到了一顆與別不同的水晶，所以相信是星界水晶，於是便帶回星見之塔找RIHITAI老師。回到星見之塔將星界水晶交給兩位老師，HYDE老師便利用它來修理「星辰機關」，可是這樣仍未足夠，因為只是修理好它的外型，而力量就很弱，RIHITAI老師都無他法，ELIE覺得這不足以補償罪過，於是問HYDE老師修復方法，他便説出只有GREN的魔法球才可使「星辰機關」的力量回復，EILE便打算去借GREN的魔法球回來，HYDE老師將GREN島內的小屋的門開啟方法教給ELIE，於是ELIE便火速到GREN島。

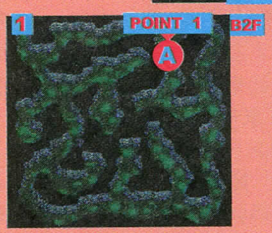


星見之塔的連接洞

A）星界水晶





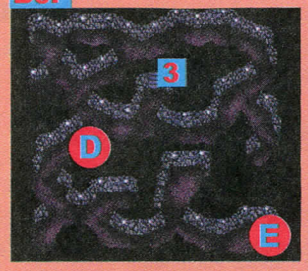


GREN 的過去

四人來到GREN島，進入GREN小屋內，發現有度門不能開啟，於是便利用HYDE老師所教的方法來開啟此門，結果真的能夠開啟，四人便進入這地下迷宮內。在迷宮的A點，RENA發現牆上有幅畫，而畫裏面的人竟是GREN伯伯和魔族人MENPHIS，可是當WIN看真點，發覺在畫中的MENPHIS並不是魔族而是人類，由於大家都不知原因，所以便不再考究下去。當眾人繼續前進不久，來到了★處，突然有種意識進入WIN的腦袋，眾人都看見有關GREN和MENPHIS以前的事，原來這全是GREN伯伯的記憶的一部份，看後的ELIE等人都要向GREN學習。接着四人來到B2的B點，那裏屹立了一個GREN石像，WIN上前調查，發現在石像上刻了字，原來此可像是由好友天災藝術家贈送的，可是那位天災藝術家是二百年前的人……四人再前行到C點的分支點時，ELIE停下來覺得偷看GREN伯伯的記憶有點不對之際，又有一個記憶進入她們的腦袋，眾人看見這記憶後都感到GREN的心在哭泣着。四人來到最深一層（B3），在D點又再有記憶進入她們的腦袋，使到眾人都更加明白GREN與MENPHIS的關係，終於四人來到了盡頭（即E點），找到所需要的魔法球，只要將守護魔法球的怪物打倒就可取得。

GREN 島地下迷宮

A）畫
B）GREN像
E）魔法球







驚人的力量

取得魔法球後，四人以它的魔力上回到地面，為了令「星辰機關」的力量回復，於是四人便迅速返回星見之塔。回到星見之塔的頂部將魔法球交給HYDE老師，他將魔法球放入「星辰機關」內，使其可以運作，剛巧惡魔城來到，HYDE老師以它來作實驗，「星辰機關」將力量輸入砲口，然後向惡魔城展開攻擊，隨即將它擊退，此時GREN來到責罵HYDE，ELIE連忙上前道歉，BLADE將魔法球交還GREN。





◆ HYDE

他是住在「星見之塔」頂層叫天文台的地方，是唯一研究天文學的老師，由於不喜歡人類，所以甚少離開塔外。

第十一章——YEN與青龍

青龍祭





在學園寮RENA正教導WIN在戰鬥時應做些甚麼的時候，ELIE剛剛回來，她説要找GREN伯伯，因為上次的事件令到她很難受，RENA都讚成這樣做，還叫WIN一起去，結果三人一起去找GREN伯伯。當三人離開學園寮之際，RENA發覺很多學生怪怪的，原來明天就是青龍來的日子（註：青龍是統治「LUNAR」(ルナ)的四龍之一），每相隔十年青龍便會來一次，剛巧明天就是相距上次足足十年，RENA都是第一次感到整個IAN有這樣的氣分，三人離開學園寮後就向GREN島進發。

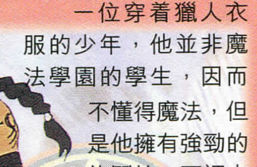


三人來到GREN島，ELIE看見GREN伯伯後便立即上前向他道歉，GREN並沒有怪責她，還表示他已知道她們的難處，而ELIE更希望GREN伯伯不要怪責HYDE老師，可是這要求卻激怒RENA，GREN就乘機解釋給RENA聽人與人之間必須互相信任，這也是成長之道，這些成長比起可識一種厲害的魔法還要重要。ELIE開始體會到這道理，於是便決定到星見塔找HYDE老師。

三人經過連接洞到達星見之塔的頂層，ELIE上前向HYDE老師道歉，可是他並不接受，還怪責她，當ELIE説出青龍會在明天出現的時候，他更沒有理會ELIE，ELIE看見這情形便不理他便離開星見之塔。

◆ AZ

一位穿着獵人衣服的少年，他並非魔法學園的學生，因而不懂得魔法，但是他擁有強勁的格鬥技，可謂來彌補他沒有魔法的缺點。



SENIA回來啦！

由星見之塔出來的ELIE等人都相信HYDE老師會沒事，於是便決定到學園寮休息等待明天青龍的來臨。三人回到學園寮，WIN與ELIE二人解散後，RENA與WIN約定明天一早再次特訓，然後各自休息。翌日RENA見WIN很遲都未起床，心裏懷疑WIN出了意外，於是便決定去找他，當二人來到ANTI的房間，看見ANTI正威脅WIN，RENA看不順眼便上前幫忙，WIN説出ANTI三人想知道甚廚後，ANTI三人組立即逃走。







接着WIN加入ELIE的行列，三人離開學園寮到IAN町逛逛，當三人來到學園塔找學園長時，看見SENIA和AZ回來，ELIE便上前問候，WIN與她們互相介紹後向學園長詢問後，得知GREN伯伯吩咐WIN到GREN島找他，WIN便立時離開學園塔，而SENIA再次加入行列。

墜落的青龍

由於AZ有要事找學園長討論，所以SENIA暫時加入隊伍。三人離開學園塔後，ELIE向着星見之塔的方向望去，看見有度青色的光向着這邊飛來，相信那便是青龍，牠圍繞着星見之塔飛來飛去，牠飛了幾個圈，突然由高空跌落下來，GREN看後感到此事有古怪，而眾人看見此情況後不知所措（包括學園裏的其他學生），RENA覺得此事古怪，於是便決定連同ELIE去星見之塔查過究竟。

當她們欲起程之際，AZ、WIN和BLADE都來到希望可以同行，ELIE當然不會推倘，結果六人組成隊伍一同向星見之塔進發。









勇闖星見之塔

六人離開YEN町到達星見之塔的附近，可是不見青龍的踪影，RENA懷疑這事與HYDE老師有關，BLADE便氣憤地要立即到星見之塔。六人進回KENT老師弄的星見之塔連接洞，經過一段路程來到星見之塔的1F，在此看見GREN伯伯亦都來到這裏，他並沒有發覺ELIE等人的存在，由於通往塔頂的樓梯被封，GREN便使用魔法將旁邊的牆壁打破，然後向新的通道前進，RENA待他走後便叫其他同伴出來，於是六人便利用新的通道前進。

當六人來到2F的A點時，看見GREN伯伯、HYDE老師與魔族的VALUA戰鬥，VALUA更以取得IAN島為理由而開戰，雖然GREN避到她的攻擊，但是HYDE老師不幸地被擊中倒地，ELIE等人看見這情形，於是六人便上前協助GREN伯伯，GREN看見ELIE等人來到，於是便將VALUA交給她們處理，因為他非去塔頂不可，VALUA當然不會輕易放過他，她放出火球攻擊GREN的時候，幸得到WIN的低擋，從而使GREN得以安全離開，VALUA看見計劃失敗，便消失得無影。RENA就乘這機會幫HYDE老師回復，不久HYDE老師回復知覺，他吩咐ELIE等人快到塔頂幫GREN，千萬不能讓魔族取得「星辰機關」，於是六人便繼續前進，目標就是星見之塔的塔頂。





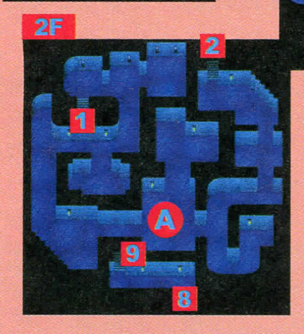


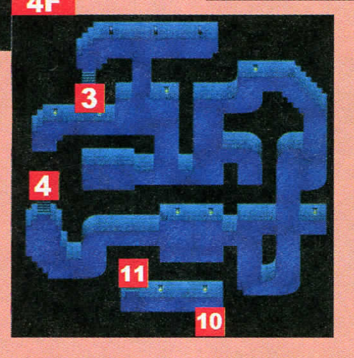


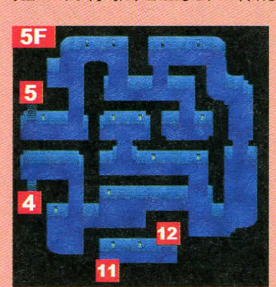




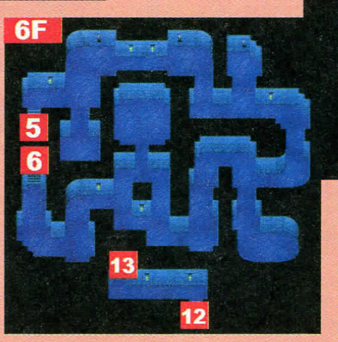
星見之塔











◆ MENPHIS

他是向IAN島攻擊和令惡魔城復活的魔族，其目的是利用IAN島的力量，使惡魔城DEAD的力量增強，可是他的過去就一無所知。

MENPHIS之死

經過漫長的路後終於來到塔頂，就在這時候看見GREN伯伯正阻止MENPHIS吸取青龍的力量，於是ELIE等人一同上前，RENA問MENPHIS以以前的關係正的要與GREN伯伯決戰，可是他的回答卻是已不信任GREN，只要有青龍的力量就行。ELIE聽後忍不了便上前責罵他，不過他並沒有因此而放棄，還指責ELIE的身上流的血有一半是魔族的血，這也是她可以飛的原因，ELIE不相信此事，於是便與他戰鬥起來，六人合力將他擊倒，被ELIE們擊倒的他，仍然覺得自己沒有錯，GREN便以老師的身份教導他，豈料到GREN突然倒下，MENPHIS看見此情形竟流下淚來，此時VALUA出現將他殺死……RENA不斷使出回復魔法欲救GREN，可是並無效用，最後VALUA離開了星見之塔，青龍將介指交給WIN，而他因此成為時之守人。





第十二章——再見魔法學園

ELIE離開了GREN的小屋後突然停下來，而且臉色都變了，RENA奇怪地問她，誤以為她身體不適，原來她想離開IAN，還覺得身上流的是魔族的血的她不應留在IAN，眾人聽後都很驚訝，幸得到AZ、SENIA、RENA、BLADE和WIN的鼓勵，ELIE最後都取消念頭，當六人行到橋邊，SENIA提出與AZ暫時離開隊伍的要求，因為她們二人想去其他地方行，於是隊伍中少了二人。

時之守人



成為時之守人的WIN與其他人一同回到GREN的小屋裏，青龍也為了回復力量而逗留在這裏，而學園長亦來到治療GREN的生命，雖然GREN的生命沒有大外，但是能不能醒就不所而知，眾人都很擔心GREN的安危，可是學園長卻命令她們回IAN町，而他會照顧青龍和GREN的，WIN相信學園長的說話便呼籲ELIE等人回IAN町，ELIE沒有其他方法只好回野再作打算。





惡魔城再次出現

餘下的ELIE等人離開GREN島返回IAN町。回到IAN町的ELIE，先回DADIS老師的研究所，將整件事情告訴給老師聽，豈料到從他口中得知人魚島MERIE很快會來到，由於DADIS老師是位善忘的人，為了安全起見，於是便在町裏打聽有關MERIE的情報。

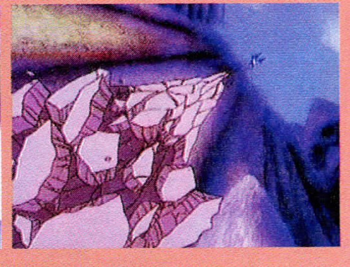
首先找EMMA老師，原來人魚島MERIE真的再來，距離上次的人魚島事件已有一年，時間過得真快。然後到道具屋找BLOON老師、STELLA大嬸等人説話（註：必須找整IAN町內所有人説話才可發生接下來的事件）。當得到町內所有有關人魚島的情報後，在行過町裏的橋時，SENIA和AZ便回來與ELIE會合，而人魚島來這裏一事SENIA她們早已知道，SENIA打算到人魚島走一趟，在無人反對之下眾人便離開IAN町，向港口進發。來到南方的港口，六人乘船出海希望能到人魚島找SHERA，豈料到在途中有度黑影出現，原來那黑影是惡魔城，它再次出現在眾人面前……





受傷的 ELIE





眾人看見惡魔城的目標是IAN島，ELIE看見事態嚴重，於是便放棄人魚島之旅，而ELIE決定一人去破壞惡魔城，RENA勸告她不要做此事，可是ELIE並沒有理會她的勸告，她打開飛行服內的飛行盾後就向惡魔城飛去。她利用其飛行盾的力量，貼近惡魔城的城旁飛去，使到惡魔城受到有相當程度的破壞，惡魔城受到破壞，在城內的DEAD都感到相當痛苦，VALUA看見DEAD這麼痛苦，於是便出城外看，她看見ELIE正在破壞惡魔城，於是便將ELIE擊落。

RENA看到ELIE被擊落，於是便返回港口找尋她的下落。當回到港口五人迅速到港口的東面海邊（即海邊洞穴處），看見ELIE暈倒在海灘上，而且還給魔物襲擊，幸好ANTI三人組正在捨命與魔物戰鬥保護ELIE，最後當然戰勝那群魔物，於是五人帶受傷的ELIE回學園塔找EMMA老師。

當ELIE醒後發覺自己身在學園塔，RENA立時責罵她做傻事，其實ELIE只因自己有魔族的血而這樣做，EMMA老師上前向她解釋過後，她終於明白大家都是很關心她，並沒有因為她擁有魔族的血而討厭她的。



嚴禁外出

ELIE由學園塔出來，打算離開IAN町，可是在IAN町內四處都被封鎖，不能外出（註：要嘗試行進所有可離開町的地方才可發生接下來的事件），於是六人便到研究所找DADIS老師。豈料到同學們都説老師都不在，接着便到町上打聽有關情報，在情報中得知有不少老師都外出，當眾人行到町中的橋時，DADIS老師剛巧回來，於是上前問他出町的方法，他竟然將秘密通道説出，於是ELIE等人便找這條秘密通道。



決戰

聽完DADIS老師說的話後，六人便迅速到他所說的地方找秘密通道，眾人來到學園塔的後方，經一番搜索，終於給BLADE找到這通道，於是六人一起利用此通道離開IAN町。

六人離開IAN町後由下方繞路到町的左邊，再往北行就看見KENT老師、IASON老師和TELAINA老師正與惡魔城放出來的魔物戰鬥，TELAINA老師看見ELIE等人便前來指責她們，與此同時，KENT老師受了傷，於是TELAINA老師便吩咐ELIE將此事告訴學園長，而學園長就在GREN島。既然ELIE接受了TELAINA老師的委托，就立即依照她的說話做，六人向東行到GREN島，進入小屋裏找學園長將TELAINA老師的情況說出，可是當來到小屋的門前聽到談話聽，於是ELIE便躲在窗口旁偷聽，原來是說一





些有關惡魔城的構造，ELIE進入將現在的狀況說出，學園長聽後感到事態嚴重，不知怎樣好，GREN伯伯便叫將這事交給ELIE等人，學園長相信他的說話便將最強的合體魔法教給ELIE，說罷後他便走了。

MENPHIS 的身世

學園長離開後，眾人都離開GREN島，再次到IAN島的左上方，看見IASON老師正被魔物圍攻，他吩咐BLADE等人向惡魔





城進發，而這裏就交給他就行，雖然BLADE不忍看見自己的老師孤單作戰，但是為了顧存大局，唯有忍心而去。

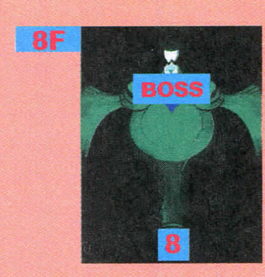
六人剛進入惡魔城的內部，便商討如何對付惡魔城，結果六人一至應為先找出DEAD將其擊倒,然後才找VALUA算賬，於是眾人沿着路前進，當六人來到5F的時侯，看見一條柱阻塞通路，可是行近這柱看，發覺它是死去的MENPHIS，他已同惡魔城同化，突然MENPHIS醒來，他決心阻止ELIE等人，ELIE便將自己的信念說出，從而希望能打動他的心，可是事實並非如此，原來他之所以憎恨GREN的原因，是因為GREN殺了他身為魔族的父親，對他來說原本是不想相信此事，可是身為一半魔族的他，這的確是事實……不久MENPHIS突然感到劇痛，有一把聲責罵MENPHIS說了這麼多話，還命令MENPHIS將ELIE殺死，於是戰鬥隨即展開，首先他的弱點是神系的魔法，只要集中攻擊，很快可將他擊倒。

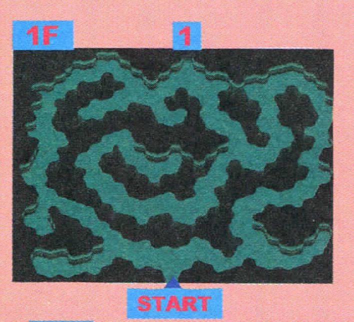


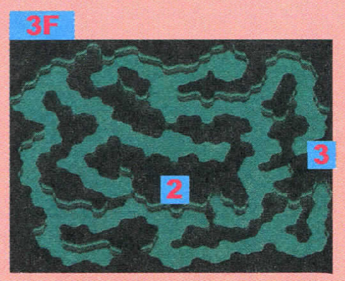
悲哀的結果

經過一番苦戰，終於將MENPHIS擊倒，他清醒過來後向ELIE說聲多謝後，還想確實GREN是否仍然生存，當ELIE老實回答GREN伯伯仍然生存時，他想將這句說話向GREN說的，就是「其實你所講的說話，我都是很想要的……」，說罷後便消失了。

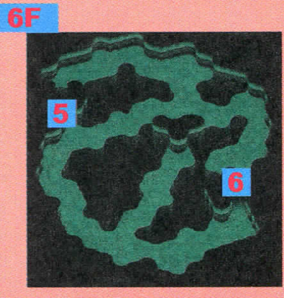


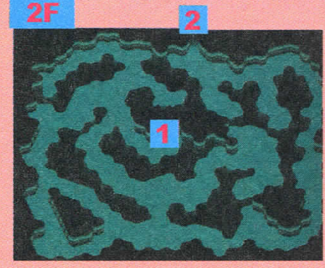


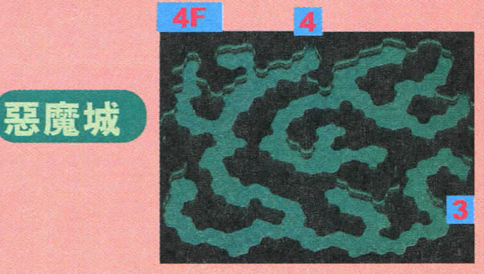


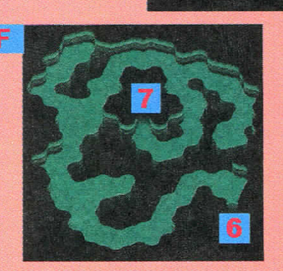












向真正的惡魔決戰

眾人雖然感到MENPHIS很可憐，但是罪魁禍首是VALUA，於是六人繼續前進，與此同時，VALUA正向DEAD請示ELIE等人的去向，可是DEAD並沒有理會VALUA，因為DEAD只聽MENPHIS的説話，VALUA一怒之下便將DEAD的水管打破，沒有水管的DEAD，就如沒有氧氣的金魚一樣死去，從此整個惡魔城由VALUA控制。

ELIE等人終於來到惡魔城的7F，找到VALUA，可是面具DEAD就不知所踪，既然如此，倒不如先將她擊倒，隨即與她展開戰鬥，而她的弱點是神系魔法攻擊，當ELIE擊倒她後，她會以新力量來再次向ELIE挑戰，ELIE為了保護魔法學園，便與她作最後一戰，雖然她的體型大了，但是其弱仍是神系魔法攻擊，所以應該不太難對付，她只是HP高而已。六人合力將她擊倒後，VALUA變成灰燼而消失，而餘下的就只有DEAD。在前方看見DEAD後，WIN利用魔法送它離開這世界，惡魔城也因而消失。





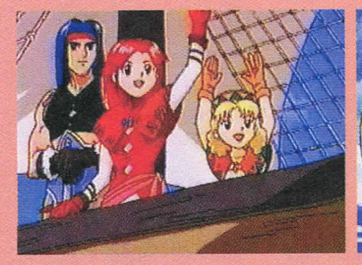


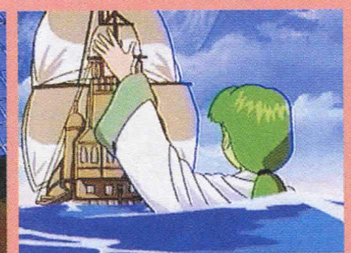
◆ VALUA

她是被IAN島的不思議力量吸引着的魔族，她看見惡魔城的DEAD後，便與MENPHIS聯手。還擁有操縱人類的力量，有「人形師」之稱。

踏向新的旅程

惡魔城消失後六人回學園塔找學園長，學園長感激與稱讚她們。一個月後，ELIE、RENA和BLADE都同時受到學園長的招見，原來她們三人已可在這裏畢業，但是要送她們三人到VEN(ヴェーン)留學，ELIE當然不會反對，結果三人回學園寮，接受各同學的慰問……翌日，三人來到港口與眾人道別後，時間一到三人便上船去，最後WIN也趕得及來送RENA，ELIE、RENA和BLADE，她們三人再踏向新的旅程。





究極的合體魔法

攻擊系

名稱	所需MP	屬性	組合角色	取得的章數	取得方法
アイスファンタジー	19	水、風	R、W	十	找RIHITAI老師時，在説話後取得
ウェディングアタック	10	雷、光	S、A	十一	在青龍事件之後，找學園長
エナジーボール	45	神	E、R、S、B、W、A	十二	在GREN島時與學園長説話
サンダーバード	12	雷	E、S	五	在幽靈船內與KENT老師説話
ジャッジメントデイ	28	水、雷、風	S、B、W	十一	在青龍事件之後，找學園長
セブンヘッドドラゴン	29	火	E、W	九	封印之門門啟後，與學園長説話
㊣大車輪スペシャル	13	雷	S、A	十一	自習
チェーンライトニング	27	火、雷	E、S	五	IASON老師跌落洞穴後，找RALF老師
バックドラフト	12	火	E、W	九	封印之門門啟後，與學園長説話
バリアアタック	13	火、光	S、W	十一	在青龍事件之後，找學園長
ブラックホール	15	消滅	B、W	九	封印之門門啟後，與學園長説話
プリズムレイ	23	水、光	S、W	十一	在青龍事件之後，找學園長
フレイズトルネード	26	火、風	E、W	九	封印之門門啟後，與學園長説話
㊣ブレードダイビング	17	風	E、B	八	自習
ブレードラウンチャー	11	無	E、B	四	與洞穴內的BOSS戰鬥時取得
メイルシュトローム	25	水、風	B、W	九	封印之門門啟後，與學園長説話
㊣ライジングタイガー	18	雷、光	S、A	十一	自習
ライトニングブレード	14	雷	E、B	五	在幽靈船內與KENT老師説話
㊣レンズレイ	18	水、光	R、S	五至七、十一、十二	自習

輔助系

名稱	所需MP	屬性	效果	組合角色	取得的章數	取得方法
㊣マジカルチャーム	5	魅	使敵人混亂	E、R	五至十二	自習
㊣マジカルプリズム	14	無	使敵人命中率下降	S、B	五、十一、十二	自習
㊣ラブリーチアガール	15	無	使己方的攻擊力和精神力上升	E、R	五至十二	自習

回復系

名稱	所需 MP	屬性	組合角色	效果	取得的章數	取得方法
風のヤスラギ	24	無	R、W	每 TURN 回復 HP	九	在四次元迷宮救出 ANTI 後，與 EMMA 説話
オーロラレイン	40	無	R、W	HP 回復	九	在四次元迷官裏看完日記後，找 GREN 説話

（註：E代表ELIE、R代表RENA、S代表SENIA、B代表BLADE、W代表WIN、A代表AZ、㊣代表隱藏魔法）

角色的專用魔法

ELIE

名稱	所需 MP	屬性	取得的章數	取得方法
フレイ	4	火	一	在 GREN 島與 GREN 説話時取得
フレイズ	8	火	三	在測驗之前找 RALF 老師説話
ダイブアタック	10	無	二	DADIS 老師向 ELIE 使用化妝魔法時取得
ソニックウェーブ	20	風	十	取得飛行服後取得
岩石落とし	12	無	五	與 BLOON 老説話時取得
ボム	11	火	七	將書交還 RALF 老師後與他説話時取得
ユウワク	4	魅	五	進入幽靈船之前與 TELAINA 老師説話

RENA

名稱	所需 MP	屬性	取得的章數	取得方法
サイスエア	3	風	二	兩次到 IAN 森林時（GREN 在森林時），接受 GREN 的教導
サイストーム	18	風	六	進入人魚神殿之前與 BLOON 老師説話
パチパチボム	10	火	三	與 GREN 説話後，再找 BLOON 老師説話
ユウワク	4	魅	五	進入幽靈船之前與 TELAINA 老師説話
シールド	12	無	三	在 GREN 處得到 VALUA 的情報時取得
ミナギリ	12	無	三	在測驗開始後，與 TELAINA 老師説話
クイック	12	無	七	BLADE 加入後，與 TELAINA 老師説話
ヤスラギ	4	無	一	無
ヤクドウ	12	無	二	與 EMMA 老師説話時取得
イコイ	20	無	四	在修行的事件完後到學園寮休息過後找 EMMA 老師説話
メザメ	6	無	一	無
メイミャク	18	無	七	看完 AZ 的信後，與 EMMA 老師説話

AZ

名稱	所需 MP	屬性	取得的章數	取得方法
虎王乱舞	9	光	十一	無
掴み投げ	11	無	十一	無

SENIA

名稱	所需 MP	屬性	取得的章數	取得方法
ライ	6	雷	一	無
ライジン	15	雷	一	無
サンダーブレード	12	雷	三	在測驗時取得
花姫乱舞	10	雷	三	與 IASON 老師説話時取得
ライトレイ	7	光	五	與 KENT 老師説話後，閱讀幽靈船的日記，再找 KENT 老師説話
スターレイ	14	光	五	與 KENT 老師説話後，幽靈船事件完結，再找 KENT 老師説話
ラクヤシ	10	無	五	一開始時取得

BLADE

名稱	所需 MP	屬性	取得的章數	取得方法
下突き	9	無	四	無
回転斬り	12	無	五	在幽靈船裏發生了鏡的事件後，與 IASON 老師説話
ウィンドショット	15	風	七	BLADE 加入後，找 IASON 老師説話
冷撃剣	14	冰	八	在公園見過 WIN 之後，找 IASON 老師説話
ドレインスラッシュ	6	無	九	封印之門開啟後，找 IASON 老師説話
レインブレス	12	冰	四	無
シーブレス	13	冰	九	封印之門開啟後，找 TELAINA 老師説話。
ヒートアップ	10	無	四	無

WIN

名稱	所需 MP	屬性	取得的章數	取得方法
アイスソード	5	水	九	無
アイスランス	13	水	九	無
フレイムボム	14	火	九	無
フレイムボックス	11	火	九	封印之門門啟前，找 RALF 老師説話
サイストーム	18	風	九	無
トルネード	20	風	九	在四次元迷官裏看完日記後，找 BLOON 老師説話
ネクストワールド	7	消滅	十、十一	無
グラビティ	9	無	九	與 KENT 老師説話兩次
アルテナ	25	神	九	在四次元迷官裏看完日記後，找 GREN 説話
メイミャク	18	無	九	封印之門門啟後，與 EMMA 説話
イヤシ	15	無	九	無

THE END



GRANDIA 詳盡攻略（1）

TEXT：TAZ

RPG GAME ARTS 12月18日 7800日圓
MEM SEGA SATURN

序言

在人類文明出現之前，究竟有否更先進的文化存在於這世上呢？在《GRANDIA》的世界裏，傳説中的高度文明種族光翼人曾經活在世上，他們擁有極高的科技水平、更不受疾病與死亡纏擾。如此優秀的種族，卻在原因不明的情況下消失於世……

一百萬年後，人類已進入工業革命時代，各人正熱衷於探索未知的世界、開拓新的大陸，而故事的主人翁祖斯迪正要向這廣闊而神秘的世界展開冒險之旅……

少年立志成為冒險家

在一個昏暗而空曠的房間內，一名獨眼的中年男人正於睡夢中醒過來，此人正是大財閥祖利財團（ジュール）的私人軍團「加拉魯軍」（ガーライル）的主帥巴魯（バール）將軍。「又作了那個夢…梅靈，我們處由那一帶？」梅靈大佐（ミューレン）回覆還有半小時便會到達目的地。



從言談中得知兩人原來是一對父子，但只會在私下以父子相稱，雖然梅靈的下屬鈴中尉（リーン）亦在房內，但巴魯説鈴對他的計劃是一個特別的存在，並不忌諱。「沙路多（サルト）遺跡的第三次發掘調查快完成了，我對你們兩人十分期待呢！」梅靈命鈴將窗打開，從窗外景象看來他們正處於空中，看來他們正身處於飛行要塞之上，並向着巴姆街前進中

在巴姆街的一角，一名小女孩蘇兒（スー）正四處奔跑，看來正在尋找甚麼似的，正當女孩站在街角四處張望時，遠處突然傳來打鬥的聲音。原來祖迪為了尋找所謂的四件神器而在他人的地方四處亂攪，最後被一名大漢恨恨打了一頓。

女孩前去慰問祖迪的傷勢，原來蘇兒是祖迪的鄰居，兩人自小便經常一起四處搗蛋。蘇兒問祖迪可有甚麼發現，原來祖迪被人白打一場，甚麼也找不到，幸好蘇兒找到了傳説之鎧（舊圍裙一條）。話説祖迪與街中的小惡霸剛仔（ガンシ）打賭，如果是真正冒險家便必定可以找齊四件寶物。當兩人向剛仔「示威」時（必須説話數次），剛仔説祖迪只是尋得一件寶物，如果在日落前找到其餘三件寶物的話，就讓兩人過橋回家，否則蘇兒以後就要成為剛仔的手下。

先貼着河邊向西行，在男子旁邊你會發現一道小樓梯，往下走便可在橋邊找到勇者之頭盔（破鍋子）。尋物途中祖迪在民家2二樓受老伯所託將信件交給新巴姆街的女兒，之後再到北面的碼頭，在這裏你可以先記錄進度，再在牆邊取那個閃亮的光之盾（垃圾桶蓋）。是否找不到精靈之劍呢？你要先回（A）點與剛仔談話（記着是兩次），原來精靈之劍正放在剛仔家中的寶箱，剛仔笑言真正的冒險家必定有辦法解決…



祖迪在剛仔家中發現寶箱，但卻無法打開，正當祖迪苦無對策之時，兩人在（B）點酒吧門前找到剛仔的弟弟，祖迪見他哭着救助，於是選第二項叫他將問題説出來。原來小孩將剛仔的寶箱鎖匙弄掉了，祖迪在圖中的位置找回鎖匙，並立即到剛仔家中取寶箱中的精靈之劍（木劍）。當祖迪回橋頭算帳時，發現剛仔為封橋而被大人責罰，大人們問祖迪有否參與這遊戲，剛仔打算拉祖迪下水，心知不妙的祖迪拔足便逃。

兩人一股腦兒跑回祖迪的家，原來祖迪家是開餐館的。祖迪的母親莉莉（リリィ）生性豪氣，而且十分漂亮，在巴姆這個港口深受水手和街坊們歡迎。莉莉為了安全和清潔問題，當祖迪一步入水吧便被母親當頭盤打，之後莉莉問祖迪整天在攪甚麼，祖迪選第三項將問題推給蘇兒，誰知莉莉好像上癮似的還是要打。



吃夠盤子後三人開始吃飯，莉莉説博物館館長明天將會把祖迪父親的遺物精靈石交給祖迪。言談中得知祖迪一家人代代都是愛好冒險之輩，而其中最為出色的是祖迪的父親，祖迪誓言要超越父親的成就，成為出色的冒險家。此外更意外發現莉莉從前是海盜首領，祖迪一家果然不是等閒之輩。

對古代文明展開研究

一覺醒來時發現蘇兒已經在身邊出現，先在寶箱中取急救套裝，再在畫筒中拿消毒草和私房錢，在樓梯旁放着一個假「光翼人像」，雖然祖迪之父只找到這件假貨，但祖迪深信世上一定有真的光翼人像，而且會親手証明其父親有關古代文明「安哲羅」之說。



祖迪兩人進入巴魯記念博物館，在大堂的記念碑上看到：1)巴魯將軍對考古學十分熱衷更以軍力幫助發掘工作、2)在巴姆以南發現了沙多路(サルト)遺跡，它極可能是古代貴族墓地、3)所謂「安哲羅」對考古學而言是古代文明、是一個有如「國家」般的人類集體，傳說中更提到精靈、光翼人等神秘元素，很難証明其存在。在館長室可看到不少書本，書中説明祖利財團如何以強大財力和高度的蒸氣發動技術支配巴姆的經濟。

之後兩人在展示室找到館長，館長說他已經將新的「光翼人像」修好，而這新像是加拉魯軍於新大陸艾倫西亞(エレンシア)的多姆遺跡(ドム)中找到的。祖迪聽罷後馬上已燃起到新大陸冒險的念頭，之後館長與祖迪說起有關安哲羅的神話，光翼人值精靈石之力不斷實現夢想並創造世界，更殘留了浮空之街、在星星間航行的船、永遠持續運作的蒸氣機、凍結時間的精靈聖地、不老不死的大神宮等神奇故事。館長認為有翼人是古代貴族的代表，精靈石這些事情只是貴族們為鞏固勢力而作的故事。

最後館長將精靈石交給祖迪，原來是祖迪將石交給館長研究其真偽，而館長斷言這是假貨，他叫祖迪自己慢慢參觀，之後才到館長室找他。祖迪對館長的「科學解釋」並不認同，還說會靠自己找出真相。當他走近石像觀察時，石像竟然受不起觸摸而破掉了。祖迪只好以記憶將石像拼合，但最後還是失敗了。在館長室館長問剛才的巨響是甚麼一回事，祖迪直言石像破掉，但館長卻不相信。他還送了一封介紹相給祖迪，並說祖迪可憑它進入沙多路遺跡參觀。



巴姆街

黃－特別劇情與物品
紫－迷宮雷達
藍－記錄點
白－寶物

A 剛仔
B 剛仔弟弟
C 勇者之頭盔
D 祖迪的家
E 巴魯紀念博物館
F民家2
G 巴姆車站
H通往巴姆港

加拉魯軍變態三人娘

準備好裝備和補給品後便可離開巴姆街，到達前往沙多路遺跡的必經之路瑪露娜街道，先為大家解釋指南針和迷宮雷達的用法，指南針用以指示方向的是外圈的紅色位置(向北)，而內裏的箭咀作用是指示出迷宮的終點，若有多個出口時可按Z鍵可切換目標。在迷宮中你不可如在城鎮中用X鍵打開地圖，但當你踏上地上的藍色圓圈「迷宮雷達」時按C鍵，即可觀看部份的地圖，本文的地圖為各位提供各寶物的分佈。



越過瑪露娜街道便到達沙多路遺跡。向門前的守衛兵出示介紹信後，他果然讓祖迪們進入遺跡。兩人在不遠處看到一隊士兵正在集會，而三名將令出奇地都是女性；留紫色長髮的是娜娜(ナナ)，她的個性十分惡毒、橙頭髮的莎琪(サキ)則是個衝動少女，做事不經大腦、架上眼鏡的是美奧(ミオ)，看來是個沉著冷靜的人物，而三人的軍階都是中尉。打發部下進入遺跡後，三人竟然以自己對下屬的變態訓練方法互相比牙骰，聽後真的替祖迪擔心。

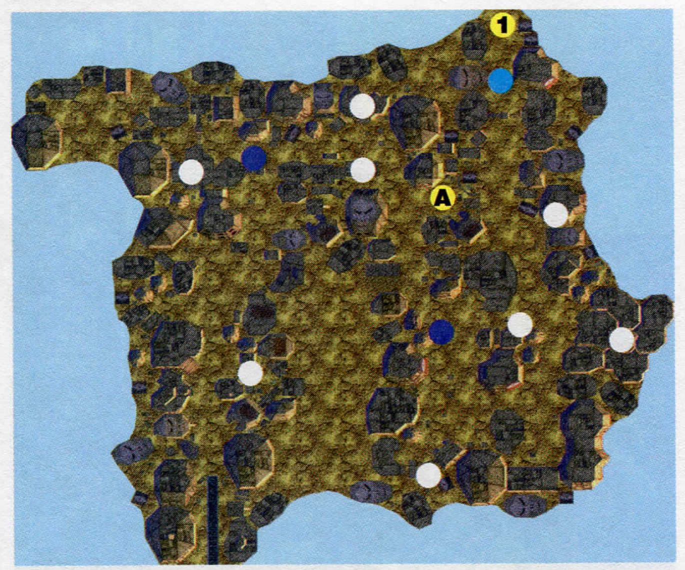






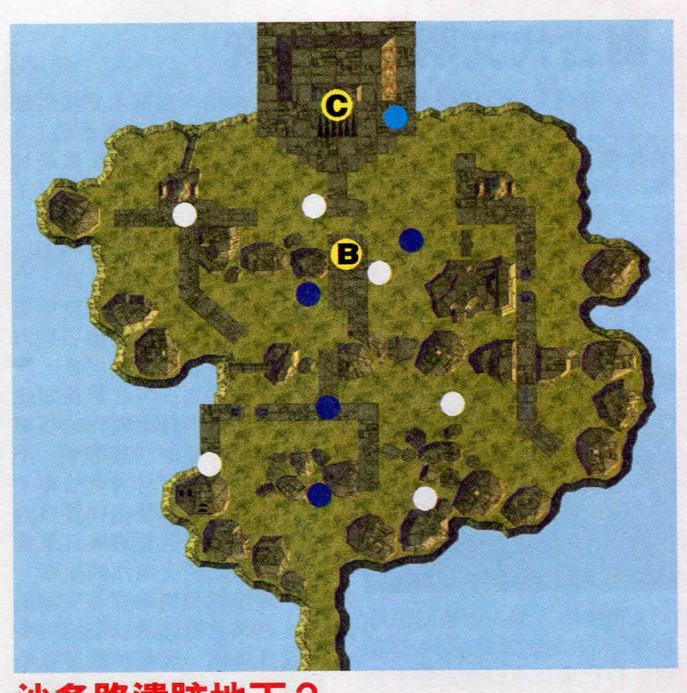
沿路與士兵們交談時，竟在此遇到剛仔的兄長。最後祖迪在門外與三個女子會面，祖迪說明自己的來意後，當祖迪拿出介紹信時，三人竟然將介紹信撕毀並掉去。本來莎琪還打算將祖迪兩人處死！幸好美奧見對手只是小孩子，只命祖迪立即離去，「無有識死」的祖迪在三人進入遺跡後竟斗膽繼續入內探險。遺跡裏頭有大量寶物，玩者可參考地圖來逐一取得，在遺跡深處看到梅靈大佐與鈴中尉正在向下屬訓話，有趣的是在鈴中尉訓話時三人娘面色極之不滿，但在梅靈説話時卻面色大變，看來三人都對梅靈極之迷戀。

祖迪在四周打聽到不少有關遺跡的消息，最令人啼笑皆非的是在(A)點得知三人娘正打算在鈴的食物中下毒，然後便會向梅靈……説回正題，遺跡本身並不難行，只是一些寶物位置較為刁鑽，但多點這處走走、那裏試試便可全部取齊。最後祖迪在B點觸動機關，並在對岸發現士兵們說的怪石，當祖迪走近怪石查探時，手上的精靈石竟然與人面石發生共鳴，並開出一條路來，祖迪終於証明精靈石是真品了。



沙多路遺跡地下1

A聽到三人娘的對話
B在黃圈內調查可令大石落下通往對面
C進入遺跡入部



沙多路遺跡地下2

精靈石引發的奇遇

進入人面石後發現牆壁和地面的裝飾均與外面大有分別，這裏顯然才是遺跡的真正實體。祖迪在走廊的兩邊盡頭發現綠藍兩色的方型按鈕，在左邊綠色的按鈕調查三次後，左邊的門便會打開。入內後按動中間的紅色按鈕後，活動台將會打開另一道門。門後的裝飾顯得更見特別，地上刻有龍型的圖案，兩旁又排滿了像是「摩亞神像」的大石。祖迪在盡頭的門上看到一個獨脈圖案，他深深相信這裏和古文明「安哲羅」有不可分割的關連。



精靈石有如了解祖迪心意般將門打開，房間內的石台突然產生出一個光球，走近它的話整個房間會被強光覆蓋，光芒消失後赫然發現身處太空之中。同時，一位少女出現在祖迪之前，少女自稱是雅利多（アレント）的（リェーテ）麗汀，她說祖迪手上的精靈石是人與精靈之間的約定之印，而她是由安哲羅文明所生、亦包含了整個安哲羅文明。麗汀問祖迪打開門進來有何目的，而祖迪卻說沒有特別意圖，麗汀為祖迪解說了安哲羅文明並非虛構的神話，光翼人曾經以高度的文明掌管過這個世界。

最後祖迪再次追問神話是否屬實，但麗汀說這裏只能回答一次問題，若果想解開更多的迷，就要向東方的雅利多展開悠長的旅程，而在路途中精靈石的光輝必定會引領祖迪步上正確的道路。祖迪問麗汀是否到達新大陸就可以找到雅利多，但麗汀只是再次強調要與精靈石一起上路，而她會在永恆的時間中存在。

麗汀消失後祖迪便打算沿原路離開遺跡，卻在圓型的回轉房間遇上梅靈大佐與鈴中尉，梅靈舉刀指嚇祖迪套出名字，祖迪見蘇兒已在敵人面前叫了自己好幾次，倒不如老實回答。之後梅靈追問房內的情況，但如實回答後他還是要帶走兩人，幸好此時祖迪情急智生，以回轉機關脫險。

但所謂禍不單行，兩人在人面石出口（C）點外突然被一隻石鷹攻擊。石鷹的攻擊力並不算十分強力，基本上沒有戰略可言，就算以COMBO攻擊二人夾攻也可將它幹掉。但祖迪不妨用盡兩次技攻擊，再配合蘇兒來一個3 HIT COMBO。祖迪離去後梅靈大佐兩人亦從後到達，看來梅靈了解到祖迪日後可為會有某些意料之外的用途，而剛才他亦在祖迪處取得不少情報，於是故意不追上去。

兩人終於返回巴姆，祖迪本想向博物館長訴說奇遇，但發覺博物館已經關門大吉。兩人只好回祖迪的家，SAVE後便共進晚餐。祖迪向媽媽請教前往新大陸的方法，莉莉說可在巴姆港打聽。兩人還將早上的經歷告訴莉莉，但卻隱瞞了關於加拉魯軍的事。

為求通行證疲於奔命

翌日祖迪與蘇兒兩人到碼頭打探消息，一名水手說快有輪船前往新大陸，但要上船則必須要擁有通行證（パス），而通行證的得手方法可在酒吧打探。祖迪在酒吧門前遇到老闆娘，她說酒吧的大門鎖匙在其兒子身上，而酒吧太子爺現正於巴姆港。在巴姆港向酒吧太子爺取過鎖匙後，馬上將它交給老闆娘。老闆娘為答謝祖迪，於是破例讓兩個小毛頭進入酒吧，但老闆娘現在要準備店內的工作，她叫祖迪晚上再來。

鏡頭轉至加拉魯軍的飛行要塞，梅靈向巴魯報告沙路多遺跡發掘調查已經失敗，卻對祖迪打開遺跡內部一事隻字不提。雖然梅靈直言願意接受處分，但巴魯看來不想對自己的兒子施以軍事處分，相反梅靈對自己的父親只是陽奉陰違，心中盤算着另一套計謀。

說回祖迪，晚上他與蘇兒再次到酒吧打聽消息；兩人問水吧的女子老闆娘在不在，最後竟發現她就是老闆娘，蘇兒和老闆娘齊聲說女人是善變的魔性生物…兩人打聽到酒吧的常客占（ジン）擁有通行證，但他今天並沒有光顧。再與老闆娘交談時，祖迪被託將占遺下的錢包送到他在歷克（レック）礦山的家。



翌日祖迪二人在車站乘火車到歷克礦山，下車後往下方行一小段路即可到達占的小屋，但在屋內卻不見人影。正當祖迪打算將錢包放在桌上時，占正巧回到家中，祖迪說明來意後，占說通行證不成問題，但前往新大陸冒險需要一定程度的能力，他要求祖迪消滅礦坑內的怪獸以証明自己的能力。



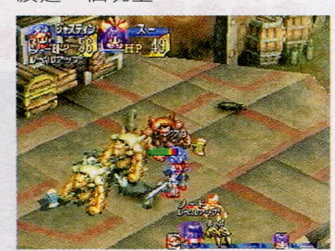
從小屋向西行到達礦坑入口，向占說話可選擇回復和SAVE。礦坑中的路基本上只是單線路一條，其餘的旁支通常只是一些寶物，沿着地上鐵軌再加上指南針的幫助很容易就可通過，至於寶物位置大可參考地圖。至於2階的情況就有點不同，這兒的地面高低不平，有些地方跳下去會浪費時間，有些寶物則需要跳下去才可取得。

進入東方有採石車的出口即可到達2階最深處，在這房中遇到占所講的三隻怪獸。戰事一觸即發，為免因敵眾我寡而被三獸夾攻，二人必須盡快以COMBO將兩隻顏色較淺的嘍囉工其幹掉，之後才用大技慢慢對付較深色的那只首領。戰勝敵人後礦坑便開始倒塌，在離開前記得在房內取寶物，到達上層出口時，占會用採石車載兩人盡快離開。



脫險後，占說一流的冒險家「未到最後都不會死心」並忠告祖迪「真正的冒險家，就算遇到再多苦難，心中也不會失去希望」他希望祖迪在日後的冒險中永遠要抱緊這宗旨。之後占便會依約將通行證送給祖迪，回到巴姆後祖迪說不會帶蘇兒到新大陸冒險，蘇兒覺得自己不是小孩子，而且亦為取得通行證盡過力，最後心有餘悸的獨個跑回家大哭一場。

祖迪回家後和母親兩人「撐枱腳」，祖迪對明天之行覺得很難開口，所以只是與母親閒話家常。莉莉深明兒子的性質，不但主動問祖迪是否明天出發，還打趣叫祖迪如小時候一樣兩母子一起睡覺，但祖迪覺得自己已經長大，兩母子就此在溫馨的氣氛下渡過一個晚上。



翌日早上祖迪準備出發，離別之時，頓覺家中每一件事物都分外可愛，祖迪家二樓的牆上貼滿了其家族冒險時所拍的照片，向先人一一致敬之餘，祖迪將自己的照片也貼上牆去，並誓言要成為出色的冒險家，載譽而歸。之後祖迪到巴姆港的登船處等候上船，進入閘口後祖迪便到船的旁邊排隊，當他拿出通行證時發現一封莉莉為他寫的信，信內叮囑祖迪到達新巴姆後前去投靠當地的冒險家協會，莉莉相信會長加奧斯必定會幫助他。信中的關懷之情，幾乎令祖迪錯過了上船時間。

輪船終於啟航，甲板層有兩道門、中間一道通往船長室、而右邊的門則通往客艙和和船員室。先進入一般客艙內購買裝備，然後便可在船上四處參觀，當祖迪打算沿走廊1回到甲板時，竟在樓梯口看見貝兒，到達甲板後竟發現一眾船員正包圍着蘇兒。原來蘇兒偷偷的躲在木桶中進行偷渡，船長本來打算將蘇兒掉下大海，祖迪連忙為蘇兒，最後船長答應讓兩人留在船上作見習水手，以補償船費。

當晚兩人留在船員屋渡過，翌日便要開始在船上幹活，與房門前的水手交談可得到船室鎖匙，另外還可以SAVE，完成後便要到甲板找中央的水手接受工作。



礦山 1階

A此處突然出現極多怪獸
B通往下層



礦山 2階

洗地板遊戲

畫面下方有速度SPEED和力量POWER兩行BAR，先按實C鍵令POWER達7成滿，之後便轉為連按C鍵來加強SPEED。由於按得太快的話兩行BAR會因為「爆燈」而令BAR變回0，以「連按數次→停一次→連按數次」之節奏才能令兩行BAR保持在8至9成滿，如此一來祖迪就可以保持高速並於蘇兒洗好一行地板前洗清所有地板，完成任務。



新巴姆第一冒險家

完成工作後可回到船員屋休息，翌日如是再洗一次地板後。回船倉時訊號員會告訴祖迪，明日將會有一位新巴姆街赫赫有名的冒險家登船，祖迪問為何止人何以在海中心上船，原來這個冒險家正在一個獨島上尋找一托古物，祖迪聽後十分興奮，把不得快些與這位第一冒險家見見面。當晚船隻正慢慢駛向一個獨島，船上和島上不斷的發出閃光訊號。

翌日祖迪醒來便馬上奔向甲板，他在走廊看到一個水手正重複一個舉手擊打動作，水手說這是冒險者們共通的打招呼方式，於是祖迪便有樣學樣，打算和冒險家打個招呼。登上甲板後發現這位第一冒險家是一名女性，名字叫做菲娜。她興高采烈的與水手們擊掌，之後便開始訴說自己的冒險過程。船長叫菲娜先到客房休息，在途中兩人遇到從遠處觀看的祖迪，祖迪自我介紹後



想和菲娜擊掌，可是菲娜並未當祖迪是一個冒險家，最後兩人只是握手而已，祖迪心中有點不是味兒。

又過了一天，祖迪兩人如常到甲板進行清潔工作，然而菲娜已經早一步將地板清潔乾淨，她向兩人問好，祖迪因為對方記得自己的名字而極為高興，菲娜說記性好是成為一流冒險家的條件之一，說起冒險祖迪就按捺不住，於是三人便坐在一起談起冒險的事情。最後祖迪可向菲娜發問問題，原來菲娜獨居在新巴姆左近，她唯一的親姊姊正在別處工作。另外，她更是冒險家協會中首屈一指的成員，然而她對進入協會好像極不情願。

正當三人談得興高采烈時，菲娜突然發覺到風的方向極不正常，海鷗們更是不知所蹤。祖迪回船員室SAVE後便到船長室與菲娜會合，船長認為是幽靈船出現的徵兆，但菲娜認為這只是迷信而已。此時一名船員氣沖沖的跑到船長室，他說海面上出現了一首極不尋常的怪船，眾人心感不妙，於是馬上跑到甲板上看個究竟，從種種跡象看來，眾人都認為這必定是所謂的幽靈船。菲娜問誰有膽量到幽靈船看個究竟，但船長和水手們全都變成縮頭龜，只有祖迪和蘇兒肯參與。菲娜問祖迪為何要去，只要選第二項「為菲娜一人擔心」便可加入。

幽靈船中展開惡鬥

三人由主桅杆的機械吊臂登上幽靈船，之後眾人以樓梯右邊的通氣洞進入船的內部，在爬行的途中祖迪說碰到一些軟綿綿的東西，原來他碰到菲娜的屁股，結果不明不白的被賞了一記耳光。

眾人到達了船中的食料倉庫，在此可以回復及SAVE。之後以通道1進入極之複雜的船倉部份，盡可能取得所有寶物後，以通道2進船底部份。取完寶物後以點3的繩索爬上寶物部房，中問的高台並沒有實際作用；點4可回到船倉部份的一個高台；在點5前會出現一塊肉，拾它的話會出現驚險的劇情，門後的高台可通往船倉部份的另一端，留意點6正好在點1的上方，可別弄錯。點6後的是下甲板，點7可以完全不理，取得寶物後即可用中央點8的梯直登中甲板。在中甲板要小心別掉進破洞內，到達點9後即可登上最後的房廣間，在廣間SAVE與回復後，調查門口便會進入船長室，菲娜打開船長的航海日誌觀看，發現這船曾與一隻有觸手的怪獸戰鬥過，最終全船人也不幸死去。此時一隻巨型的烏賊突然從地面跳出來，眾人知道這就是日誌中觸手怪獸。

戰事一觸即發，烏賊的身體分為主體和兩隻觸手三部份，其身體可使用風魔法作全體攻擊、直線攻擊一個直行的LASER ARM和衝擊波。而它的觸手直接攻擊強力而快速，為免被它不斷攻擊，必須盡快收拾其中一隻觸手，最後全力攻擊它的身體。另外，盡可能別在它身體前站在一起，祖迪負責直接攻擊它，多加使用可以一次攻擊兩個目標的W斬。而菲娜的投刀和LV1火魔法對烏賊相當有效，蘇兒應該留守後方負責回復，不時也可用技攻擊它。



戰勝敵人後船隻開始沉沒，全靠機警的菲娜才可逃出生天……

食物倉庫



宝物部屋



船底



船倉



下甲板



中甲板



冒險家協會的真面目

回到船行可先睡一覺，醒來時船員叫祖迪快點到甲板去，原來渡航船已經平安無事的到達新大陸艾倫西亞的新巴姆港，菲娜說她對祖迪信心十足，並以冒險家的傳統「擊掌之禮」與祖迪道別。菲娜獨個兒回美利露山道（メリル）的家，而兩人則走進港口中的冒險家協會，工作人員說此處只是分部，總部處於新巴姆街中，祖迪們在新巴姆街的旅館回復及SAVE，並在對面的商店購買裝備、並以「MANA EGG」換取魔法，之後到有兩隻龜守在旁邊的冒險家協會總部。

祖迪在冒險家協會向員工探聽有關多姆遺跡的事情，但員工說多姆遺跡的觀光團因為安全理由已經取消。祖迪說明他是來入會的，員工叫祖迪到左上方的房內找會長提出申請，成功入會才可得到新大陸的地圖。在開門外時被要求密碼，回櫃台向員工查問得知密碼是「私はパコンさまのシモべだ」。



入內後發現會長是一個有如小丑似的，兩行鼻涕流流，與想像中的型像大大不同。他的名字叫柏哥（パコン），是前任會長加奧斯的不肖子，看過祖迪的介紹信後，柏哥本來正考慮

他的入會申請，但此時祖迪看見一張菲娜的畫像，而且更以底級的粉紅色為封面。柏哥説這是其未婚妻菲娜的畫像，祖迪驚叫菲娜為何會與這樣的傻瓜結婚，柏哥聽後極之不悦，馬上便撤消祖迪的入會申請。(還記得在巴姆街得到的一封信嗎？你可將它交給新巴姆街高級民家2的一位小姐)

無人為控制風的去向

於是，無計可施的祖迪前往美利露山道向菲娜相借地圖一用，美利露山道是一條十分簡單的通道，但當中的怪物則十分危險，進入山道前必須帶備數片消毒草，



美利露山道

A通往菲娜的家

穿過山道即可到達菲娜之家。菲娜的小屋子是自製的，就連內裏的物品也是。在菲娜的小褲褲前調查時，蘇兒突然説它很漂亮…而且立上就取了下來！！正當祖迪想從她手上取回褲子時，菲娜竟在這個時候出現，的確非常尷尬。

之後三人一起吃飯，菲娜問祖迪可否留下來一起談天，選第二項會比較好。談話時祖迪問菲娜與柏哥結婚一事是否屬實，菲娜説一切都是柏哥一廂情願。至於借地圖一事，菲娜反問祖迪為何不加入協會，祖迪説協會只是一個旅遊機構，加上一個白痴如此的會長，他是誓死不入會的。菲娜解釋冒險家協會規定地圖不得外借乎非會員的人，所以也愛莫能助。最後祖迪提議與菲娜一同到多姆遺跡冒險，但菲娜説會員未經協會許可是不能四處冒險的，違規的會員更會被逐出會。



説到這裏祖迪終於發火，他説無人能控制風的去向，只有風自己可以決定風向，而真正的冒險者應該像風一樣。菲娜被祖迪的説話打動，正當她在考慮時，門外突然傳來奇怪樂聲，於是菲娜便出外一看究竟。不久後祖迪聽到菲娜的驚嚇聲，原來是變態會長前來求婚，菲娜命柏哥馬上離開，但柏哥只管説些肉麻當有趣的話，完全不理會菲娜。最後菲娜硬拉祖迪到身體假冒是其未婚夫，柏哥見軟功不成，馬上派出手下秦(チャン)先生來一個強搶民女，祖迪一時不敵被擊至暈倒，他醒來時菲娜已經被捉到新巴姆的教會舉行婚禮。

另一股清風的新生

到達教堂後發現大門已被反鎖，只好到教堂後的小屋，以地下水道潛入教堂。在入口旁看到一件寶物，但暫時不需理會。直行至A點開動水閘，降低阻礙前路的水位。如是者再開動水閘B，但記得在過了對岸後在C點關閉水閘。此外你可沿地圖下方的路關閉水閘D，並取得出口旁的寶物，最後便可離開地下水道上教堂。開戰前記得先回復和SAVE，之後便可用木箱爬天井入內拯救菲娜。秦先生的攻擊比之前的烏賊相比自然是小巫見大巫，就算我方缺少了菲娜一人也絕不離應付。他的回轉踢攻擊可同時攻擊兩人，而且可減慢我方的行動。若與他太過接近的話，他的上勾拳可有你好



受。只要留意體力的回復，以基本攻擊也可收拾他。

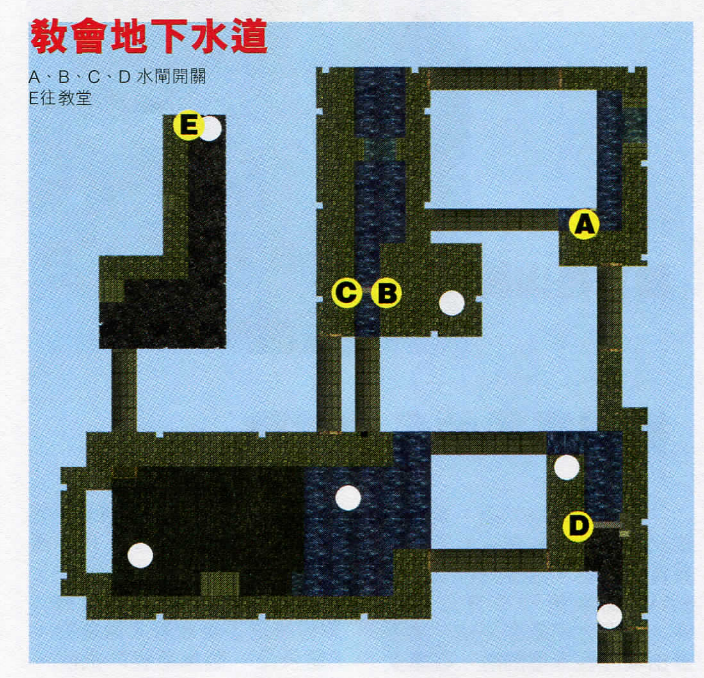
成功KO秦先生後，柏哥還是心心不憤，更打出協會會長的名義要脅菲娜與他結婚，還説不聽話便取消菲娜的會籍，但眾人就是不吃他這套，菲娜更決定與祖迪一同到處冒險，不再拘泥於那些可笑的規限。眾人離開教堂時祖迪與菲娜被誤會為新人，市民們歡天喜地的為他們祝福，蘇兒這小鬼更在一旁推波助瀾，令兩人十分尷尬，最後最好拔足跑回菲娜的家。

三人在家中回想剛才的光景，也感到十分有趣，休息前菲娜問祖迪在冒險前會想些甚麼，祖迪説每次冒險前一晚他都會高興得無法入睡，而菲娜説這次冒險不再受協會控制，這種久違的緊張感終於再次重現。翌日早晨，獨個醒來的祖迪找不到菲娜，原來她正在房子欣賞風景。菲娜説她本來十分之喜歡風的自由自在，這種被規範所隱藏了的感覺，自從與祖迪相遇後又再次復甦過來。之後兩人便開始為多姆遺跡之旅打點一切。

在加拉魯軍那邊廂，巴魯將軍追問梅靈最後碎片可有得手，梅靈回答未找到，但今次在多姆遺跡和霧之樹海進行的行動將會為快將步入最後階段的「約古特拉魯計劃(ユグドラシル)」提供不少新情報。

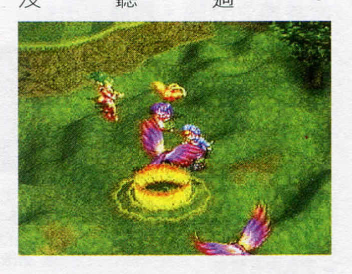
教會地下水道

A、B、C、D水閘開關
E往教堂



橫越蘭古路山脈

前往多姆遺跡必須穿越廣大的蘭古路山脈，那裏的不思議鳥比之前遇到的敵人強出很多，它們的混亂羽經常都令我軍攻擊自己人。兩個女孩最好裝備弓箭和小刀等遠距武器，好爭取時間取消對手攻擊，再配合祖迪做成一個多HIT數殺傷力強的COMBO攻擊；另外那些毒蛇依舊十分難纏。除去敵人之點後，山脈基本上並不難行。越過第一階段後，三人會在一個SAVE點紮營，菲娜説她們的相遇真的很有趣，在船上時她仍然當祖迪兩人是小孩子，但現在三人已經是互相信賴的同伴。祖迪説起其最大目的地雅利多，但菲娜説聽也沒聽過。



翌日早上三人在營地觀看霧之樹海的美景，而在太陽一方高崇入雲的正是世界之盡頭。繼續行程前別忘了SAVE，第二階段的山脈不比前一段難，那些高低起伏對行程亦沒有影響，玩者不妨在此將自己的等級昇至LV9左右，以應付後面的難關。



蘭古路山脈 西

A 紮營點

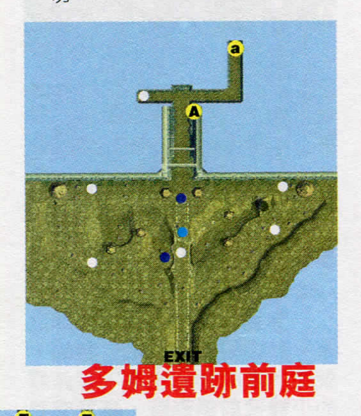
蘭古路山脈 東

出口9是剛才塌下的橋，可以不理。直接以出口10、11到上方。房間K內有兩件寶物與怪物一起鎖着，按地面中央的鍵即可打開。本來用昇降機L即可到達BOSS的房間，但為取寶物必須先到昇降機M一帶花點時間，而秘訣正是牆壁上合上的眼睛。當到達出口12那條樓梯時，你會發現旁邊有個按鈕，千萬不要觸動這個陷阱，但反向背面你會發現另一個隱藏位，完成「洗地」工作後便回到BOSS房間。



這隻BOSS外型好像一隻大海龜，其身體分為甲殼和身體兩個部份，但只作同一HP計算，玩者無須刻意使用全體攻擊。大海龜基本攻擊是吸我方到它身前、並以身體撞擊作全體攻擊。玩者應使用回避指令不時拉遠距離，直接攻擊和大技比魔法更加有效，隊中如有人懂加強防禦力地魔法的話亦不妨多用。其實那種攻擊較強要視乎你的屬性成長，有些人經常用魔法攻擊，其魔法自然較強；相反着重物理攻擊的人基本攻擊亦會較強，而這情況在遊戲後期會更加明顯。

三人得勝後走入幻影之間，祖迪向中央的石塊調查，未幾麗汀便會出現與三人對話。從說話中得知，光翼人的確曾以精靈石的力量去發展其文化，城市、浮空艦等事物逐漸被開發出來。最後麗汀叫祖迪自由確認一下世界是否有所謂盡頭之地。於是祖迪將下一個目標定為霧之樹海，再穿過它前往世界之盡頭，最後祖迪聽從菲娜建議先回新巴姆準備一切。

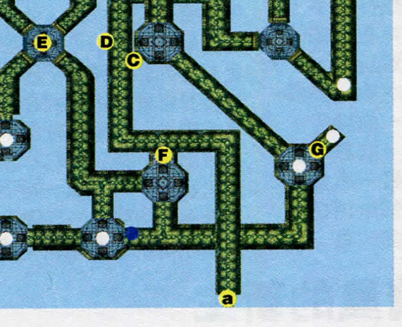


多姆遺跡前庭

機關重重的多姆遺跡

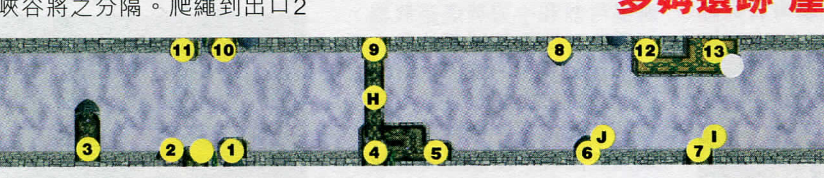
在多姆遺跡外面，果然發現到冒險家協會樹立的禁止會員進入告示。遺跡入口中央的SAVE點要繞到右方才可到達。從上方的走廊開始，將不斷出現一些地型陷阱，在本文的地圖中亦註明為A、B、C、D點，玩者亦要小心留意自己的體力情況。另外，打低此處一種持棒的橙色怪物，有機會得到一把棒系武器，用以對付遺跡內的幽靈怪十分奏效。

遺跡內部的通道極之錯綜複雜，打開出口1後竟發現遺跡分為兩段，而中央更有一個峽谷將之分隔。爬繩到出口2回到遺跡內部，並到達E點的昇降機房間，先取左下角的寶物，再按動旁邊的鍵降至下層。下層的出口3外有寶物，取過後往下走會有大量寶物，F點只是一個無意義的陷阱，而G點則有一個隱藏位，細心留意的話會發現所有隱藏位牆上的眼睛也是合上的。在出口4以為有橋通往對岸，誰知橋竟然塌下來，祖迪們只好在出口5折回。先到出口7外開動一個機關，再返回昇降機室昇往上層的出口6，之後便可以橋到達對岸的出口8。

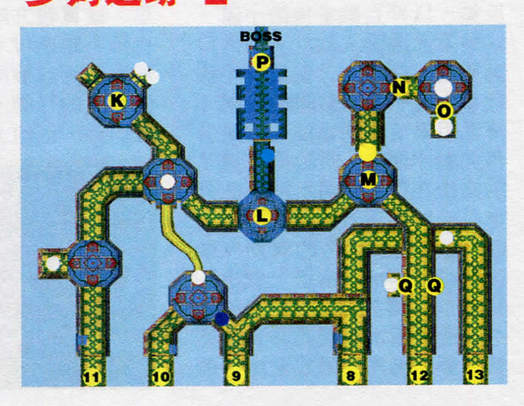


多姆遺跡 1

多姆遺跡 2



多姆遺跡 崖



A、B、C、D 小心石塊攻擊
E 昇降機
F 沒意義的陷阱
G 密室內有寶物
H 倒塌的壞橋
I 開橋按鍵1
J 真正的橋
K 開橋按鍵2
L 昇降機
M 昇降機
N 密室
O 密室內有寶物
P BOSS

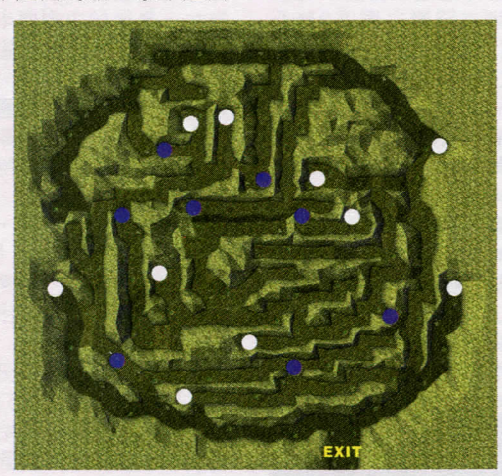
拯救亞人小孩

正當三人離開遺跡的範圍回到蘭古路山脈時，祖迪在一旁的樹林中發現一個暈倒的小孩。正當眾人想查看他的傷勢時，小孩慢慢清醒過來，細看下發現小孩的耳長得尖而長、而頭上更長有獨角、還操一種奇怪的語言，看來他並不是人類。小孩看到祖迪驚訝的表情時以為受襲，於是本能的咬他一口，之後又再次不省人事。三人被小孩抱走後，加拉魯軍的三人娘竟帶同大軍前來搜捕「亞人」，難道這怪童就是她們所尋找的亞人，美奧提議用軍犬追查亞人的下落，於是加拉魯軍便暫時撤回前線基地。

三人返回菲娜的小屋後，菲娜說小孩正在發高熱，現在只有沙露化草（サルファ）能令他的傷口退熱，但在這個季節尋找沙露化草並非易事。祖迪說想碰碰運氣。菲娜說小屋旁邊的小山有可能尋找得到，調查小屋南方的木欄柵即可發現進入藥草之山的路，藥草之山的路十分易走，敵人除了較多之外並不太強。山上的確很多藥草，但菲娜說真正需要的只是紅色的沙露化草，最後三人輕輕鬆鬆的在找到紅沙露化草。小孩吃藥後睡得很熟，眾人亦趁現在休息一下。



醒來後發現小孩不見了，最後發現他正在門外的平原吹笛子，看來他已明白眾人沒有惡意，亦對祖迪們極之親切。正當祖迪為言語不通而頭大時，小孩拿了數顆果實出來，蘇兒認為這是送給他們吃的。正當三人伸手拿取時，大隊加拉魯軍終於殺到，眾人寡不敵眾，最後只好束手就擒。

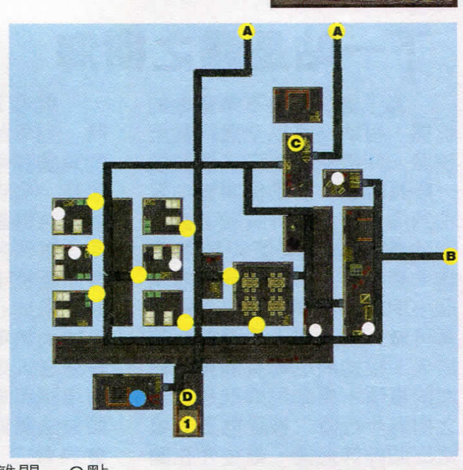


藥草之山

勇破敵人前線基地

眾人被帶到加拉魯軍的前線基地，亞人小孩被帶人走、祖迪和蘇兒囚禁在一起、而菲娜則被困在另一個囚室。祖迪並不打算坐以待斃，於是他拾起地上的水管，然後與蘇兒用最老土的方法「詐肚痛」來脫身。兩人在隔壁找到菲娜，但卻沒有鎖匙，之後再到右方的房間襲擊士兵取鎖匙，可惜卻被大隊士兵抓回來。士兵最後把祖迪獨困在囚室，更將它施以五花大縛。此時鈴中尉卻突然出現，她進入囚室假扮毒打祖迪，但卻暗中教他利用軍用列車逃走。最後，鈴中尉假借梅靈大佐的名義調走兩名守衛，還將牢屋鎖匙留給祖迪。

祖迪掙脫繩索後在隔壁救出兩名同伴，並馬上出發拯救亞人小孩。在起點SAVE後便爬上右邊的通風道，沿途可在三間房間中探聽加拉魯軍的情報。進入A點終於發現亞人小孩所在，更看到梅靈以「亞人語」與小孩交談，之後從他與鈴的對話中得知梅靈正在找尋亞人村落的位置，但小孩十分口硬。眾人暫時無法下去救人，只好在另一端的出口離開。C點房間的門需要密碼才可開啟，登另一邊的通風道，在第一個分歧不要轉彎並直爬至地圖左面，這裏的士兵比較機警，很容易就會發現祖迪，但戰勝敵人後可下去取寶物。爬至B點的更衣室會看到變態三人娘正在更衣，還得知倉門密碼是「右右左左下上下上」。



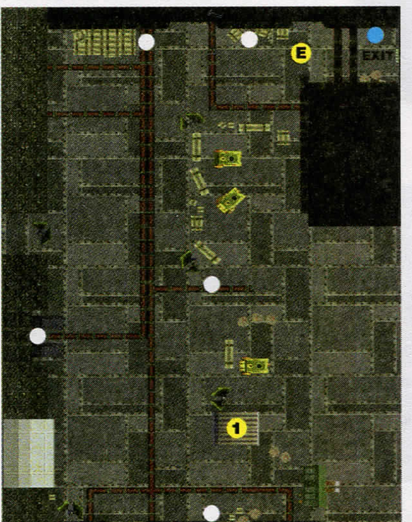
加拉魯軍基地

打開密碼倉門後進入地下倉庫，並以倉庫中的絞盤昇高鐵籠救出小孩，亞人小孩再次拿出果實給眾人吃，其味道雖然辣到飛起，但吃罷後終於能與小孩溝通，而他的名字叫做尼姆（レム）。眾人為求爭取時間，決定逃出敵陣後才再詳談，在房外切記要SAVE進度，因為在樓梯口會遇到三人娘中的莎琪與其手下，並發生激戰。莎琪基本上只懂使用物理攻擊，而其紙扇攻擊可將敵人打退很遠。只要盡快用全體攻擊打低其三個手下，一人應戰的她很快便會處於劣勢。

門後有大量寶物等待你去拿，尤其是地圖右下角那件寶物是一把不俗的劍，無論如何到要去拿。地圖中間的大食堂只有敵人，不想戰鬥的人就別進去了。另外，走近D點就會與娜娜展開戰鬥，先SAVE和回復為妙。娜娜的攻擊是莎琪的加強版，除此之外還有搖搖回轉這招前方三面攻擊，基本處理方法不變，但切記不時留意眾人的體力。



從娜娜後方的樓梯登上地面，拿齊所有寶物之後就到出口前與最後一個三人娘美奧戰鬥。美奧的行動速度極快，但防禦力就稍遜，特別要留意她的電震器攻擊，中後會麻痺（不能行動）好一陣子。戰勝後便可在美奧後面的出口進入車站，乘坐軍用列車離開。



加拉魯軍基地

A 往地下倉庫
B 密碼鎖大門
C 與娜娜戰鬥
D 與莎琪戰鬥
E 與美奧戰鬥

下一站是霧之樹海

為了盡快逃離軍事基地的追捕，祖迪一直以全速行駛至夜深。菲娜見祖迪已連續駕駛一段長時間，於是便叫祖迪幫忙加煤，由她負責駕駛下去，胡塗的祖迪險些便弄斷煞車桿。翌日早上，蘇兒和尼姆兩個小朋友亦已經起身，由於沒事可做，於是四人便圍在一起談天。祖迪問尼姆有關霧之樹海的事情，原來尼姆就是在霧之樹海步行時，被變態三人娘這三個姊姊追捕，最後才在蘭古路山脈附近不支倒地的。至於世界之盡頭，尼姆說那是一塊極高的牆壁，他聽媽媽說很久以前曾經有很多人向牆跪拜。最後得知尼姆居住在霧之樹海入面的露古村（ルク），尼姆正因為想到外面的世界見見世面，才會獨個離開家園並遇到加拉魯軍。祖迪聽後非常高興，原來尼姆也有一顆冒險家的心呢！



就在眾人談得歡天喜地時，列車的尾端突然傳來撞擊的震盪和強響。祖迪到車尾觀察時，發現他們正被加拉魯軍的飛行機襲擊，四人在車尾跑回火車頭另想對策，但在途中會不斷被士兵們截擊。到達車頭後祖迪心生一計，他將快要斷掉的煞車桿截斷，之後便趁變態三人娘和手下到達車頭時將車頭與車廂分離。由於火車頭無法煞停，三部飛行機必定會為救三人娘而放棄追捕行動，而車廂亦可值慣性滑行將眾人送到霧之樹海。（有冇咁FIT呀？）

車廂奇蹟地停在霧之樹海處，尼姆說由此回去露古村只需行一小段路，但祖迪說霧太濃無法前進，尼姆說露古村的人自有一套應付霧的方法，只見他吹吹笛子後，霧便立即散去了，尼姆解釋這是「防霧之果實」神奇的功效，於是四人便繼續前進。樹海中有木人、煙霧兩類敵人，對付木人當然要用火魔法。而對幽靈有效的棒子和菲娜的皮鞭對煙霧收效較佳。

走了一段不長的路會到達一條小河，在對岸行右邊便會到達露古村。尼姆幾經辛苦終於回到家園，所以在村口已急不及待的跑回家中，祖迪等人只她從後趕上去（在地圖裏中央有人仔的屋，就是尼姆的家），尼姆雙親非常感激眾人的幫忙，他們從尼姆口中得知祖迪準備到世界之盡頭冒險，但村中規定在霞之樹海行動必須得到長老的許可，於是大伙兒便到湖中的小屋尋找長老。

與鈴中尉爭奪光神像

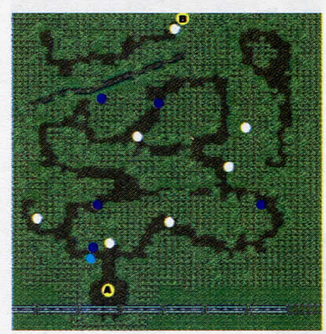
長老說對救回尼姆一事深表謝意，他說村民們都受到神山上的「光之神」所祝福，但為免破壞村中的安寧和秩序，他長老希望眾人先到村子旁的神山頂的光之神像處，並將神像前的酒壺帶在身邊，那麼村民就會將祖迪一行人視作同胞看待。比起蘭古路山脈和霧之樹海，神之山簡直是EASY JOB。但久違的毒蛇又再出現，各位是否有帶備消毒草呢？新的甲蟲怪獸除了防禦力較高外並非十分難應付。另外，用此處得到的皮鞭對付霧之樹海中的煙霧怪（或其他沒有實體的敵人）。在沒有太大阻力之下，祖迪一行人很快便在光神像前取得「光神之酒」，並馬上返回長老之家。

長老叫祖迪將酒渴下，祖迪不肯，長老說「濕濕」咀巴就成，不需真的渴下，最後祖迪亦照辦。之後長老說有些不中聽的話要說，他聽聞祖迪一行人要到世界之盡頭冒險，但要通過必經之路霧之樹海2就必須擁有「防霧之果實」。長老說「防霧之果實」在村中已買少見少，而他並不願意讓一點給祖迪。原來「防霧之果實」是其祖先從光翼人處取得的，話說其祖先在光翼人的守護下生活得沒病沒痛，和平寧靜。但有一日亞人的祖先偷了光翼人身上的翼，並裝在自己身上。貼在亞人身上的翼瞬即轉化為黑暗，並將整個村子包圍着。當期時草木枯萎、生物死絕、希望之光也消失了。就在此時光翼人以一塊高牆將黑暗阻擋，而亞人的祖先被留在牆的這邊，之後光翼人投下一種果實，令黑暗轉代為霧氣，而當時的果實就是流傳至今的「防霧之果實」。長老叫祖迪們今晚先到尼姆的家借宿一晚，明日再作打算，於是眾人便回到尼姆的家投宿。

就在眾人開始休息時，梅靈大佐們終於發現了達露古村的位置，並打算立即施以空降攻擊。長老相信加拉魯軍必定是為奪取「光神之像」而至，祖迪們答應為村民上山保護神像。眾人在神山入口接連受到士兵隊的襲擊，到達山頂時石像已經被鈴中尉以飛行機將神像運走。最驚人的是鈴中尉就是菲娜經常提及的姊姊，當眾人感到極之迷惑時，鈴卻漠視一切強行將神像運走。祖迪不肯就此放棄，用盡全力跳到空中抓住神像不放，就在此時精靈石發出強光，並將石像一分為二。最後鈴中尉將半個神像帶走，而另一半則與祖迪一同掉落地面。

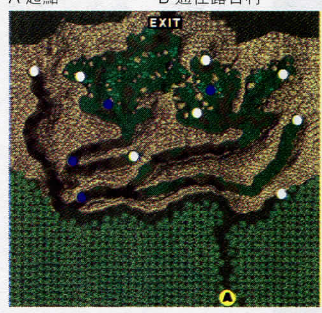
最麻煩的是被梅靈知道了祖迪擁有精靈石，這事令祖迪們日後的處境更加危險。祖迪保住了半塊光神之石，但對村民們的意義非常之大，長老為了答謝眾人，終於將「防霧之果實」送給祖迪，準備妥當後便可以用露古村南方出口到達霧之樹海．東部份。

東面的霧之樹海分為三部份，第一部份看清楚只是直路一條；在第2部份開始時眾人會在SAVE點旁邊紮營休息，醒來後記得SAVE後才繼續前進；第3部份就比較複雜，玩者要好好看清地圖才繼續前進，到達終點處就會看到巨大而宏偉的世界之盡頭。



霧之樹海 西

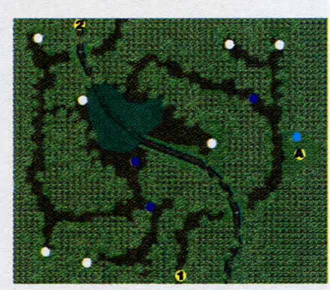
A 起點　B 通往露古村



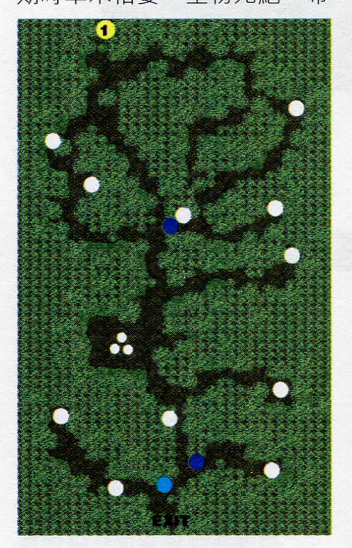
光神之山

A 通往山頂

霧之樹海 東2

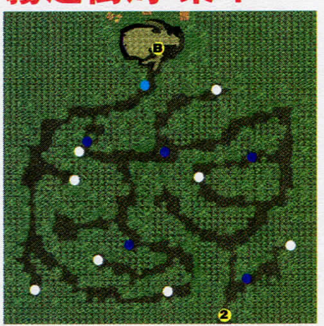


A 紮營點
B 世界之盡頭入口



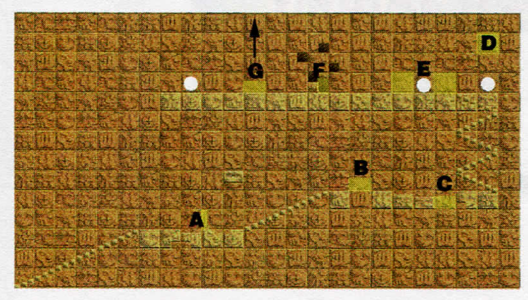
霧之樹海 東3

霧之樹海 東1



世界之盡頭圖片攻略篇

世界之盡頭與之前的迷宮完全不同，你會發現畫面會變成橫向動作遊戲一樣。所以本段將以圖片加註釋的型式介紹，相信比任何文字更加清楚…



01層

A：石板會向你塌下來
B：越過後樓梯會消失
C：走近時樓梯會昇起
D：走近取寶物的話石頭就會攻擊你（有效一次）
E：盡快走入缺口，否則會被石頭夾傷（有效一次）
F、G：調查F點缺口後可踏上G板昇上02層

02層

A、B：同為昇降台，但應該先到B那邊取寶物
C：提防落石，小心小心
D：移動樓梯
E：昇降台
F：昇上03層

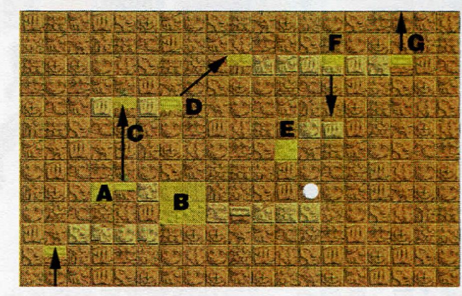


03層

紫螢時的對話：紫螢休息時，兩個女生都說從高處看下去風景十分漂亮，而蘇兒更顯得興致勃勃
A：先按左邊的鍵才可開動昇降台
B：先按右邊的鍵前方的石塊才會移走
C：昇降台
D：昇降台
E：待石板落下才可通過
F：通往04層

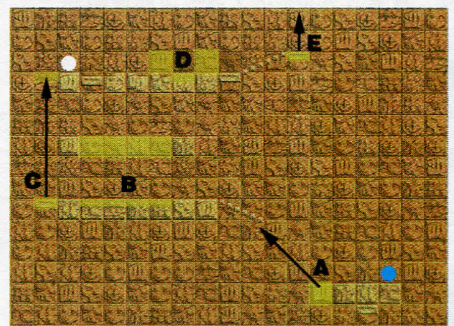
04層

A：先走近石頭人，再快速折回後方，樣石頭將它毀掉
B：昇降台
C：石頭人會自己毀掉，不用理會
D：昇降台
E：先調查石鷹樣它飛走，而按鍵時要與石鷹戰鬥，之後便可通往05層



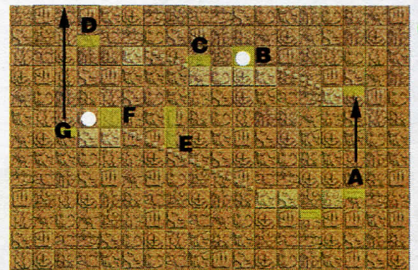
05層

A：石塊會阻你退路，並馬上進入戰鬥
B：移動樓梯
C、D：昇降台
E、F：寶物是假象，落石上的寶物可在上層F點跳下來取
G：通往06層



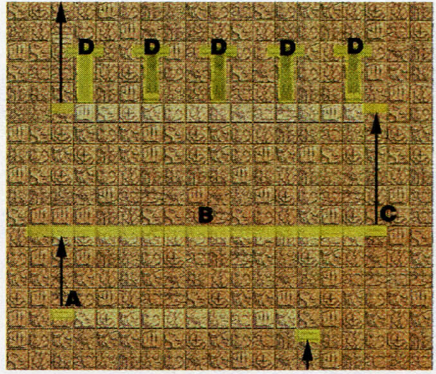
06層

紫螢時的對話：蘇兒開始抱怨四處的景色都一模一樣，而石牆又未見終點。菲娜也擔心眾人沒能力登上頂層。
A：昇降台
B：一但被探射燈照到，石就會落下來攻擊（無限次）
C：昇降台
D：空洞裏滿是敵人，而地洞下甚麼都沒有
E：通往07層



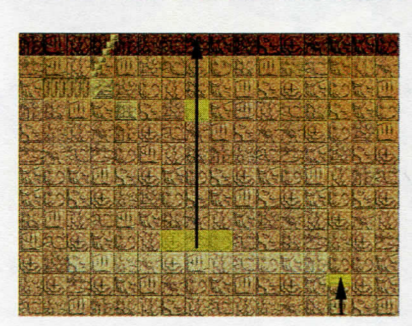
07層

A：昇降台
B：取得寶物後，這裏會突然出現敵人
C、D：必須按動這兩個鍵，才可通過E點的樓梯，但留心D點凡落石
E：突然落下的石板令你無路可退
F：石板落下後，敵人馬上出現
G：通往08層



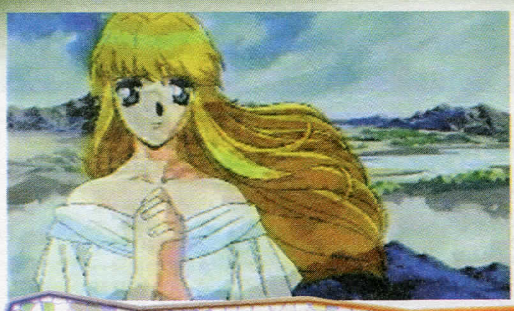
08層

A、C：昇降台
B：強勁的雷射會將地面一分為兩，行內線則絕對安全
D：通過全部機械手後走至盡頭登上昇降台
E：通往09層



09層

A：十分簡單，直衝往A點與四隻石鷹戰鬥，其中深色的一隻力量與BOSS3級敵人無異。記着要自己衝向敵人，被動反而會失去先制攻擊的優勢。一開始戰鬥就要以最強的全體攻擊消滅三隻嘍囉，否則死路一條，同時要多用地魔法加強防禦力。



AVG
MEM
製造商：ELF　價格：6800日圓
容量：CD-ROM×3
SEGA SATURN

譯：山寺良牙

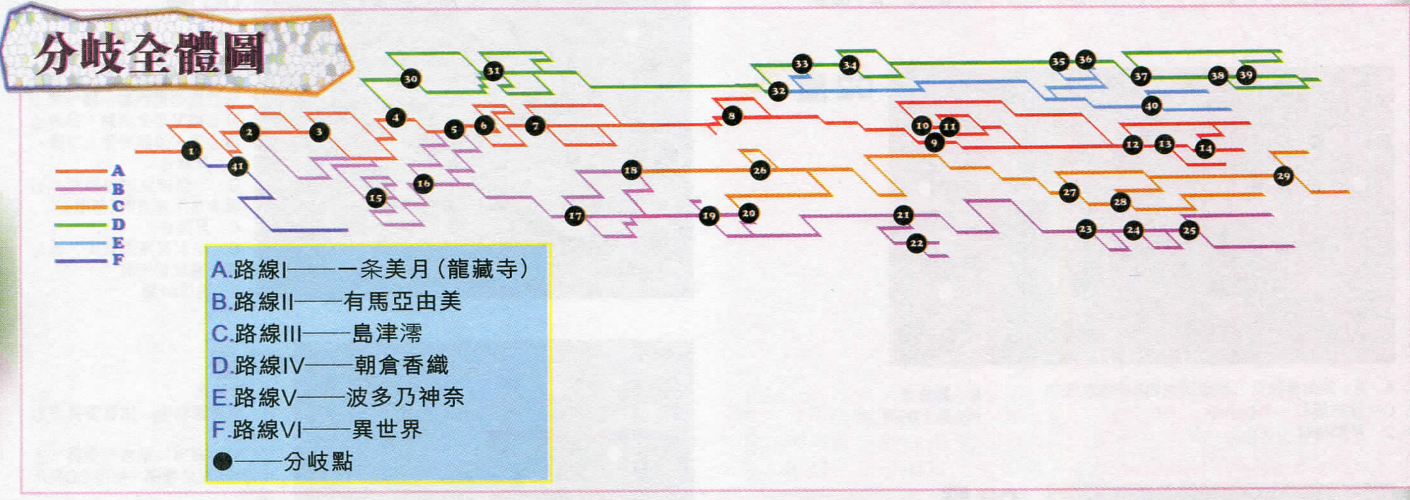
你可以分分鐘將歷史完完全全改寫 YU-NO

流程攻略——上回

向100%達成率挑戰！

平行世界中，就算在同一時間中，也可能會有不同的事件出現，聽來好像不太明白，看過下面的表後，各位可能會略知一二。

分歧全體圖



境內移動地圖

大屋前(屋敷前)
二樓通道(2階廊下)
天台(屋上)
研究室
社
學校前
大堂(ホール)
保健室
海岸
自宅前
客廳(リビング)
父親的書房(父親の書斎)
主角的睡房(自室)
JIO TECHNICS公司(ジオ・テクニクス社)
街
情侶酒店(ホテル)
亞由美的房間(亜由美の部屋)
EVENING茶室(喫茶店イヴニング)
高台
明雲寺公園
高級住宅(マンション)
島津澪的家前(澪の家の前)

最初便可到
經過一定事件後才可到



路線I——一条美月（龍藏寺）

前奏故事 PROLOUGE

I-01 社
內容：醒來時只發覺只有自已一人倒在此地

I-02 公司
人物：女守衛（查看守衛亭及公司出入口各兩次後便會出現）
內容：得知亞由美已回家

分岐點 01
條件：一定要有「書房的鍵（書斎のカギ）」才可跳去路線 VI——異世界
有「書房的鍵」請跳至異世界路線圖／無的話便去 I-03

I-03 主角房間
內容：在書桌的抽屜中取得説明書
選「不看説明書（読まない）」可取得寶玉

由 VI-04 跳回

I-04 學校前（進入前用寶玉一粒）
人物：龍藏寺、繪里子
內容：看到龍藏寺當昨晚所發生的事像是沒一回事

分岐點 02
跟據玩者所走的地點而決定

往 II-01

I-05 學校前
人物：神奈（回到大堂一次後再回到學校前才出現）
內容：神奈離去後取得「神奈的學生手冊（神奈の生徒手帳）」

I-06 天台
人物：繪里子
內容：問她有否見過亞由美的蹤影

分岐點 03
回到大堂一次後，再到研究室或到大堂一次。

I-07 研究室
人物：結城
內容：得知亞由美去了海岸

I-08 大堂
人物：美月、龍藏寺
內容：與美月約定黃昏時在研究室見面

I-09 海岸
人物：豐富
內容：説不要接近三角山

I-10 公司
人物：女守衛、香織
內容：得知有公司中會開有關工程的説明會

I-11 發親書房內
人物：亞由美
內容：亞由美也不記得昨晚在社中所發生的事

I-12 主角房間
內容：看父親寄來的信

I-13 客廳
人物：亞由美
內容：得知父親的研究資料已全交給龍藏寺

I-14 天台
人物：神奈
內容：問她昨晚有否到社處

分岐點 04
條件：與神奈的會話中有否使用「神奈的學生手冊（神奈の生徒手帳）」
不用的話到 I-15／用的話到 IV-01

I-15 天台
（在會話中不使用「神奈的學生手冊」）
人物：神奈
內容：神奈會話後離去

I-16 學校前
人物：龍藏寺、結城
內容：從結城口中聽到作祟的事後得知龍藏寺的住處

分岐點 05
（一直是玩路線一的話，此處會被跳過）

I-17 大屋前
人物：老婆婆
內容：聽到大屋是於 400 年前建成

由分岐點 5 回到此處

I-18 保健室
人物：繪里子
內容：就作祟的事向她打探一下

I-19 自宅前
人物：香織
內容：她説有事找亞由美

分岐點 06
（想取得「木刀」者到 I-20／不想取得的到 I-21 也可）

I-20 亞由美房間
內容：亞由美致電回來，另外取得「木刀」。

I-21 主角房間
內容：亞由美致電回來

I-22 保健室
人物：澪
內容：倚子上有繪里子的衣服，將其交給澪。

I-23 二樓通道
人物：美月
內容：如在 I-08 沒有見面時，便會再次約在研究室見面。

I-24 大屋前
人物：香織
內容：得知龍藏寺與母親二人同住此處

分岐點 07
（如想取得「第 20 頁文件（20ページ目の書類）」便去 I-26）

I-25 社
人物：豐富
內容：聽說最近社將會被破壞

I-26 公司
人物：亞由美
內容：拾起文件，她走了後，在小樹叢中取得「第20頁文件」

I-27 天台
人物：神奈、結城
內容：結城就怎樣與澪打好關係已向主角傾談

I-28 海岸
人物：龍藏寺
內容：向他提問有關父親所研究的事

I-29 學校前
人物：澪
內容：對於補習抱有不少不滿

I-30 大堂
人物：繪里子
內容：很快便走開了

I-31 自宅前
人物：神奈
內容：得知她住在街的那邊

I-32 研究室、二樓通道、大堂、學校前、自宅前
人物：香織、龍藏寺、美月、結城、澪
內容：在左方桌上看過書後，聽見通道有人聲、於是便去偷聽龍藏寺與香織的談話，之後在研究室中會與美月就龍藏寺的事交談。

由旋渦3轉移至旋渦4再回來

I-33 街
人物：澪、繪里子、結城
內容：在茶室遇見結城及澪，二人之後到澪的家中。

分歧點08

I-34 公園、高台
人物：豐富、2人組
內容：走過去偷聽他們的談話，後來被發現，於是便逃走。

I-35 茶室
人物：龍藏寺
內容：他說正在等人

I-36 自宅前、客廳
人物：亞由美
內容：開電視後，看到香織及亞由美出鏡。

I-37 主角房間
內容：將取得的情報放在床上再加以整理

I-38 房間至外面
內容：由於不能回到客廳，於是便從房間右方的窗跳出去。

I-39 學校前、大屋前、大屋庭園、大屋內、土藏前
人物：繪里子、老婆婆、龍藏寺、澪
內容：由校前往大屋前鯛到繪里子，用「？」查看土藏。選「不給鎖匙（カギを渡せない）」後可取得「金色的鍵（金色のカギ）」

I-40 客廳
人物：亞由美
內容：看見她蓋著浴巾走出來

跳至I-77

I-55 房間內、土藏內
內容：有件古怪的機械在啟動，之後取得「寶玉」。

I-52 被關在土藏內
內容：取得「繩（ロープ）」，調查書本時，選「読む」（如沒進過「旋渦1」的話此路是不能走的，另外，被關進後要調查土藏內物件達10次。）

分歧點10

I-49 井戶、庭園
人物：美月、老婆婆
內容：由左方森林去井戶、之後與美月……。

I-48 土藏前（進入前用寶玉一粒）
內容：找尋美月

I-45 大堂
人物：結城
內容：得知美月在找尋主角

I-44 保健室
人物：繪里子
內容：她問主角於研究室中與美月談過甚麼

I-41 主角房間
人物：亞由美
內容：得知美月曾來電，於是便回電給她。

I-54 井戶、土藏前、庭園
人物：美月
內容：查看井戶一次，不使用「繩」

I-53 井戶、土藏前、庭園
人物：美月
內容：查看井戶一次，使用「繩」後可取得「銀幣（銀のメダル）」

I-51 土藏前
人物：美月
內容：得知在庭園中有個井

I-50 土藏內
內容：使用「金色的鍵」並開啟土藏的門

分歧點09

I-47 主角房間
內容：有電話來說美月在龍藏寺家等候

I-46 大屋前
人物：老婆婆
內容：說自從有個女人來過後，龍藏寺變得有些古怪。

I-43 大堂
人物：神奈
內容：看見她後她立刻走開

I-42 二樓通道
人物：澪、結城
內容：得知昨晚海岸曾發生落雷事故



I-56 大屋前
人物：繪里子
內容：被她問走入屋內幹何事

I-57 大堂
人物：亞由美
內容：說龍藏寺想見主角

I-58 社
人物：澪、結城
內容：說二人想到社去探險

I-59 天台
人物：神奈
內容：她又立刻離開

I-60 二樓通道
人物：龍藏寺
他說在研究室中找東西

I-61 研究室
人物：繪里子、龍藏寺、美月
內容：在調查桌面時聽到有腳步聲，於是便藏在儲物櫃中，之後與繪里子……。

I-62 保健室
內容：椅上有繪里子的衣服

I-63 自宅前
人物：龍藏寺
內容：他說與別人有約，之後便向街走去。

I-64 街
人物：龍藏寺
內容：進入 EVENING 茶室

I-65 茶室
人物：繪里子、龍藏寺、香織
內容：龍藏寺與香織二人交談，而繪里子則監視二人，之後再查看一下繪里子手上拿著的煙。

I-66 情侶酒店
人物：亞由美、豐富
內容：說二人有工事要談

I-67 海岸
人物：神奈
內容：她說走來吹海風

I-68 社
人物：澪
內容：她說走來調查一下

I-69 公司
人物：亞由美、女守衛
內容：說有賊潛入公司內

I-70 大屋前
人物：老婆婆
內容：她說想入土藏內詳細調查一下

I-71 主角房間
內容：美月來電說想約主角於學校見面

I-72 學校前
內容：在入口調查兩次並打開電子鎖

I-73 研究室
內容：室內沒有任何人

ENDING 1

ENDING 2

I-85 土藏內
人物：繪里子、龍藏寺、美月
內容：望著主角的龍藏寺及美月，　面還有弄得不似人形的繪里子。

I-83 答對四條問題以下、土藏前
人物：龍藏寺、美月
內容：回到外面，與龍藏寺談話時被擊暈。

I-84 土藏內
人物：繪里子、龍藏寺、美月
內容：龍藏寺及美月二人進來，並用槍指向二人。

分岐點 14
（順序的問題答案：1. 尋常じゃない 2. 何かの研究 3.2か月前 4. タタリは関係ある 5. 未だに謎 6. 殺された 7. 龍蔵寺の余命 8. 人間）

I-82 答對四條問題以上
內容：牆倒下後出現一副白骨

旋渦 1
（會隨機跳去以下地方：I-52 、 I-40 、 I-43 、 II-55 、 III-11 、 V-09）

I-81 土藏內
人物：繪里子
內容：她說土藏內有奇妙的地方，之後調查左方的牆壁。

I-80 主屋、隱藏房間
內容：在中間的牆有間隱藏房間，進入後按下機械的掣。

分岐點 13

I-78 庭園
人物：繪里子、美月
內容：使用「木刀/ 鐵之劍」向美月的後面攻擊，美月暈倒後便與繪里子一同進入龍藏寺的家。

I-79 庭園
人物：繪里子、美月
內容：不用「木刀/ 鐵之劍」，之後被美月擊暈。

I-77 土藏前、樹林、大屋前、保健室
內容：同樣椅上只有繪里子的衣服
人物：繪里子、美月
內容：用「？」查看樹林發現繪里子，之後將在大屋前發生事故的美月運往保健室。

分岐點 12

I-76 土藏內
人物：老婆婆
內容：老婆婆已死去，之後查看她手上拿著的龍藏寺的日記。

由 I-55 跳過來

I-74 保健室
內容：同樣椅上只有繪里子的衣服

I-75 學校前、大屋前
內容：發覺好有人
（學校前至大屋前之間的移動，一定要實行兩次。）



路線II——有馬亞由美

II-01 保健室
人物：澪
內容：説自已不去補習也可

II-02 研究室
人物：結城
內容：説亞由美去了工地現場視察

II-03 海岸
人物：豐富、澪
內容：説不要接近劍之岬（社）

分歧點 15

II-04 社
人物：澪
內容：正在調查岩上的字，她走後可取得「澪的記事簿（澪のメモ帳）」。

II-05 公司
人物：女守衛
內容：説亞由美已回家

II-06 父親書房內
人物：亞由美
內容：得知父親所有的研究資料已交給龍藏寺

II-07 主角房間
內容：看父親寄來的信

II-08 客廳
人物：亞由美
內容：説再次要回公司

II-09 學校前
人物：神奈、澪
內容：二人正在爭吵

II-10 大堂
人物：美月、龍藏寺
內容：與美月交談中龍藏寺突出現，談話中斷。

II-11 自宅前
人物：豐富
內容：問亞由美現身在何處

II-12 公司
人物：香織、女守衛
內容：得知下午在公司會有就工程的説明會

分歧點 16

II-13 社
人物：神奈
內容：她將一朵花放在岩石上

II-14 學校前
人物：龍藏寺、結城
內容：從結城口中聽過作祟的事後，得知龍藏寺的住處。

分歧點 05
條件：強制往 I-17——曾看過 ENDING 1／ENDING 2，往 II-15——沒看過 ENDING 1／ENDING 2

II-15 保健室
人物：繪里子、澪
內容：説了多餘的話弄怒澪

II-16 大堂
人物：繪里子、澪
內容：向澪道歉

II-17 公司
人物：亞由美
內容：執拾文件，她走後可在小樹叢中取得「第 20 頁文件」

II-18 海岸
人物：豐富、澪（沒去過 II-04 的話豐富不會出場）
內容：豐富查問亞由美所在處

II-19 二樓通道
人物：亞由美、龍藏寺
內容：就工程而交談

II-20 天台
人物：亞由美
內容：取出入眼的沙，之後海岸再次發生落雷事件。

II-21 大堂（進入前請用寶玉）
人物：結城
內容：問主過有否見過澪



分岐點 17

II-22 保健室、學校前
人物：繪里子、香織
內容：從圍著床的簾的隙中看到繪里子在換衣服

II-23 學校前
人物：香織
內容：説去公司的説明會取材

II-24 研究室
人物：澪
內容：她說遺失了重要的記事簿

分岐點 18
條件：在會話中有否使用澪的記事簿，用的話往 III-01／不用的話往 II-25。

II-25
人物：澪
內容：說再重找一次後便離開

II-26 海岸
人物：豐富、工人們
內容：豐富與他們調解

II-27 公司、海岸
人物：市民團體、亞由美、豐富、神奈
內容：說明會被市民強列抗議、並向亞由美擲雞蛋。

II-28 學校前
人物：澪、結城
內容：補習的事敗露並說可能會弄怒結城

分岐點 19A
條件：「結城の代わりに補習担当講師に怒られにいく」往 II-29／「澪を家まで送っていく」往 II-30

II-29
內容：澪與結城二人回去

II-30
內容：街中碰到繪里子及豐富，之後豐富遺下了亞由美的照片。

II-39 客廳、亞由美房間
內容：四周搜尋也找不到亞由美

II-38 藥房、街、茶室
人物：繪里子、香織、龍藏寺
內容：茶室的地下是藥房，之後在茶室中再次遇到繪里子，選擇技中可任選。

II-37 大門口
人物：亞由美
內容：喝得爛醉如泥的回來

II-36 客廳
內容：看到亞由美及香織二人上電視

II-35 公園、高台
人物：豐富、二人組、香織
內容：偷聽豐富的交談並取得「磁卡（磁気カード）」

II-34 街
人物：豐富、二人組
內容：查看茶室便看見豐富及二人組

分岐點 20
條件：向澪的家移動的話便跳至 III-11

II-33 自宅前
人物：豐富
內容：向街的方向走了並遺下亞由美的照片

旋渦 3——跳至旋渦 4 並到 I-33

II-31 保健室
人物：繪里子
內容：用「？」調查床上的衣服得知繪里子在睡覺

II-32 研究室
人物：美月
內容：美月向主過談有關龍藏寺的事

分岐點 19B



II-40 客廳
內容：吧桌上有亞由美留下的字條

II-41 海岸
人物：龍藏寺、香織
內容：龍藏寺在此地等香織

II-42 公司、海岸
人物：女守衛
內容：得知除主角外亦有人走來找亞由美

II-43 高台、公園、主角房間
人物：亞由美、二人組、香織、豐富
內容：亞由美被襲擊，想解圍時反被人擊暈。

II-44 客廳
人物：亞由美
內容：在吧桌上哭起來，之後二人摟在一起坐在梳化上睡。

II-45 客廳
人物：亞由美
內容：抱她回床上睡

II-46 海岸、公司
人物：女守衛
內容：在海岸與工人談話後到公司正門，從守衛口中得知致電回家也沒人接。

II-47 客廳
人物：亞由美
內容：在家中四周找（去過亞由美房間、父親書房、主角房間後再回到客廳），看到亞由美正在入浴，之後豐富來電。

II-48 公司（進入前請用寶玉）
人物：女守衛
內容：說不解除電子鎖的話不能進入

分歧點 21
條件：與守衛的會話中不使用「磁卡」便往 II-49／使用「磁卡」的話便往 II-50

II-49
內容：由於太忙，之後守衛便會離開。

II-50
內容：進入公司門口並用磁卡打開門口入內

II-59 亞由美辦公室、公司
人物：亞由美、豐富
內容：與豐富的會話中使用「第 20 頁文件」，選「勝手に入ってゴメン…」。（如沒持有第 20 頁文件亞由美也會出場，而選擇也不會出現；另若選「書類を渡したくて…」的話，第 20 頁文件便會自動消失。）

II-58 公司內
內容：使用磁卡再次進入亞由美的辦公室

II-57 公司
人物：女守衛
內容：得知亞由美被解雇

II-56 二樓通道
人物：結城、澪
內容：二人說在三角山有新的發現

II-55 亞由美辦公室、公司、海岸、學校前
人物：亞由美、豐富、美月、繪里子
內容：用「？」調查左方的門，發覺亞由美與富豐在……，之後美月在海岸安慰主角。

旋渦 2——跳至 I-01

ENDING 3

II-53
內容：取得寶玉後，與龍藏寺談話時失去意識。

II-54
內容：取得所有寶玉，被龍藏寺用催眠術催眠，之後失去意識。

分歧點 22

II-52 公司內
內容：使用磁卡後，並按下方的掣開門，之後入亞由美的辦公室內。

I-51 海岸、社
人物：龍藏寺
內容：在社中找尋龍藏寺的下落



下期待續

II-60 學校前
人物：繪里子
內容：説結城在校內找主角

II-61 二樓通道
人物：香織、龍藏寺
內容：偷聽二人談話並説要注意豐富這人

II-62 高台
人物：結城
內容：得知澪已不在家

II-63 社
人物：神奈
內容：在地面找到了澪的手提包

II-64 公園、高台
人物：豐富、香織
內容：偷聽二人的談話

II-65 客廳
內容：找亞由美的來電，電話在吧桌上。

II-66 街
人物：繪里子
內容：向情侶酒店的方向移動

II-67 公司
人物：香織
內容：説偷機密文件事件中最大嫌疑的是亞由美

分岐點 24
條件：於會話中有否使用「第 20 頁文件」，有的話到 II-69／ 無的話到 II-68。

II-68
內容：香織會離去，若沒持有文件的話可在左方的小樹叢中取得。

II-69
內容：為了證明亞由美是無辜，於是便與香織從後門進入公司。

II-70 公司內
人物：香織
內容：使用磁卡並進入亞由美的辦公室

II-71 亞由美辦公室
人物：香織
內容：在桌下的週刊中找到了「機密文件（機密書類）」

II-72 客廳（進入前請用寶玉）
人物：亞由美、豐富
內容：二人在梳化上……

分岐點 25
條件：手上有否持有「豐富密會相片（豐富の密会写真）」並且在與豐富會話時使用，使用的話往 II-74／ 不使用或沒持有的話往 II-73。

II-73 街、情侶酒店
人物：香織、豐富
內容：被亞由美打一把，之後在酒店中與香織……，最後取得「豐富密會相片」。

II-74 自宅前、客廳
人物：豐富、亞由美
內容：阻止了亞由美自殺後便與她……

II-75 客廳
人物：亞由美
內容：發現亞由美在沿室中自殺身亡

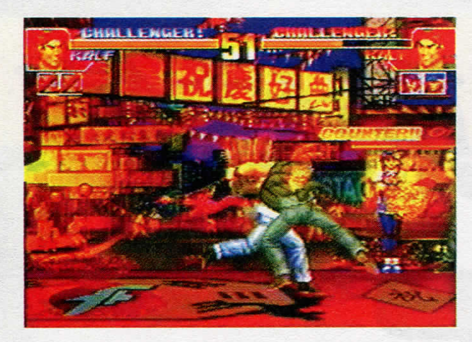
ENDING 4

II-76 公園
人物：亞由美
內容：使用「父親寄來的信」來取得「BLUE CARD（ブルーカード）」

分岐點 A
條件：有否看過異世界編的 ENDING，有的話可到亞由美 HAPPY END／ 無的話到 II-76

ENDING 5

亞由美 HAPPY END



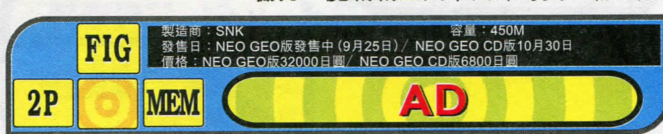
THE KING OF FIGHTERS'97



~最終回~

TEXT：KOTARO

協力：魔城城主天草四郎時貞、霸王丸



點解會有BUG?

追加中段技

使用七枷社以任何攻擊擊DOWN對手，在對手未使用受起上時，以空振（落空）蹲下輕腳後立即使用站立重腳，這樣便能將站立重腳性質轉化為中段，然而依此原理亦持有上述效果，使用恰當能成為強頑的二擇攻擊。



■以任何攻擊擊DOWN對手



■待對手並未使用受身，倒地起上時，蹲下空振輕腳

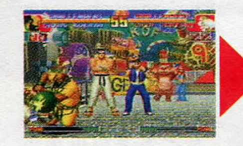


■立即使用站立重腳，會將站立下段通常技性質轉化為中段

連續技特集 VOL.3

陳國漢

◆對手於版邊蹲下重拳 → 鐵球大暴走 → 鐵球大壓殺







ROBERT GARCIA

◆近距離站立重拳 → 極限流連舞腳 → 原地重飛燕龍神腳（↓↘→・↗+D）→ 重龍牙











KING

◆POWER MAXIMUM狀態中空中重腳 → 近距離站立重腳（1 HIT）→ SILENT FLASH → 重TORNADO KICK











LEONA









◆輕GROUND SABER → REVOLVE SPARK/ GRAVITY STORM/ V SLASHER

RALF









◆對手於版邊，以RALF KICK前端攻擊 → 急降下爆彈PUNCH/ 騎馬VULCAN PUNCH/ GATLING ATTACK

不知火舞





◆對手於版邊，輕鳳凰之舞（空中擊中對手）→ 重飛翔龍炎陣

神樂千鶴

◆空中重攻擊 → 蹲下重拳 → 三籟之布陣 → 跳敵後連打蹲下重拳

◆空中重攻擊 → 蹲下重拳 → 三籟之布陣 → 遠距離重拳 → 遠距離重腳 → 遠距離重拳 → 遠距離重腳

備註：令對手氣絕暈眩效果

◆對手於版邊空中重攻擊 → 蹲下重拳 → 神速之祝詞(←↙↓↘→+A or C．A or C) → 天神之理/ 三籟之布陣

◆空中重攻擊 → 蹲下重腳 → 神速之祝詞．天瑞(↓↙←+B or D)

備註：神速之祝詞為DOWN攻擊，若對手被蹲下重腳後DOWN迴避，此攻擊便不能成立，因而用於二擇攻擊

八神庵

◆吹飛攻擊(COUNTER HIT) → 八酒杯 → 輕葵花2段 → 八稚女

荒狂電光之 SHERMIE

◆無月之雷雲(B擊) → 站立重拳 → 鉤雷(→+B) → 暗黑雷光拳

在闇之中藉妖大蛇之血而覺醒的 LEONA

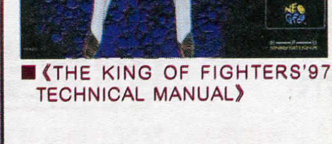
◆空中重拳 → 起上重腳(↗+D) → V SLASHER

一輯影像、數本好書，強硬推介

若然讀者對《THE KING OF FIGHTERS'97》這遊戲有濃厚興趣的話，拙者有數物推介給讀者的。首先是《THE KING OF FIGHTERS'97 PERFECT MANUAL》，其內容主要撮自連載於SNK公認雜誌月刊《NEO GEO FREAK》，有關各角色和遊戲中不可或缺的長盡資料。另外則是《THE KING OF FIGHTERS'97 TECHNICAL MANUAL》，而內容撮錄自連載於半月刊《GAMEST》中，內容亦相當詳盡，但主要以技巧為原點，程度亦較前者為深。還有最後的是《THE KING OF FIGHTERS'97》錄像，內容主要以各人物隊伍和連續技介紹，配合《THE KING OF FIGHTERS'97 TECHNICAL MANUAL》使用有意想不到的效果。



■《THE KING OF FIGHTERS'97 PERFECT MANUAL》



■《THE KING OF FIGHTERS'97 TECHNICAL MANUAL》

後記

不經不覺，《遊戲研究坊 THE KING OF FIGHTERS'97》已連載了數期，在此時應該在這裏畫上句號，雖然此研究坊較為着重於理論，但亦不乏與讀者互相研究遊戲有趣的地方。天曉得明天你我是怎樣，仍希望在來年《THE KING OF FIGHTERS'98》再有機會和大家見面！



■《THE KING OF FIGHTERS'97》

街頭GAME霸王

文：ZAC

令個星期好多新game到呀~~~

(令個星期好多新GAME到呀~~~)

香港版特別難玩？

唔知大家有冇玩過哩個《雷電FIGHTERS 2》呢？出書之日相信已經周街都係嘞。小弟玩過吓，發覺真係好難玩，啲彈又多又密，一個唔小心分分鐘一版都過唔到呀陰公。小弟收到風話，原來廠方喺批嚟香港啲板度「做過手腳」。因為廠方見香港啲機友打慣高難度（日本方面通常係較LEVEL 4，香港多數係較LEVEL 8），所以就將批嚟香港嘅板個難度較難啲咁話。至於係唔係真就真係唔知嘞。



■係咪真係香港版特別難玩？

不過據某返佐貨嘅機鋪老細透露，佢已經將個難度較低一級（LEVEL 7），但係啲機友們都話難打，咁哩個傳聞都有啲可信性嘅……

續・豪鬼自然出現現像

上期小弟咪講過喺某機嘅《街霸3 SECOND IMPACT》有「豪鬼自然出現現像」嘅？小弟今次終於得到哩個技秘，所以家陣就公布俾大家知啦。首先，大家要進入塊底板嘅「TEST MENU」，然後進入第7項「CONFIGURATION」，之後進入第2項「GAME」，之後喺「TIME COUNT SPEED」處撳START掣3吓、「EVENT」處撳中腳2吓、「SCREEN MODE」處撳重腳3吓、「BONUS GAME」處撳START掣1吓、「DAMAGE LEVEL」處撳輕腳4吓，如果成功嘅話，就會聽到豪鬼嘅叫聲，咁以後哩塊底板就唔使入秘技都有得用豪鬼嘞。當然，大家唔係咁易可以喺塊底板度「做手腳」，但係希望大家可以將哩個秘技交俾自己相熟嘅機鋪細，等佢哋啲《街霸3 SECOND IMPACT》都有「豪鬼自然出現現像」啦！

7-2. GAME CONFIGURATION
1. SCREEN MODE NORMAL
2. GAME DIFFICULTY EASY[*******8]HARD
3. DAMAGE LEVEL LOW [***4] HIGH
4. TIME COUNT SPEED SLOW[****]FAST
5. MAX ROUND 3 ROUNDS
6. EVENT OFF
7. BONUS GAME ON
8. EXIT
SELECT OPTION = 1P UP or DOWN
MODIFY SETTING = 1P LEFT or RIGHT = 1P SHOT1 or SHOT2

■喺哩度輸入秘技……

月華之劍士

喺出書之日，哩個SNK嘅新作《月華之劍士》就到咗嘞，唔知大家有冇興趣咁呢？小弟嗰日去玩過吓，發覺比想像中好好多。雖然大家都好難唔覺得哩隻GAME似《侍魂》，但係玩落你會覺得完全係兩回事。隻GAME嘅平衡做得好好，絕冇話「一招大斬打爆機」或者「唔出必殺技都爆機」嘅現像出現。玩過嘅機友們都話，雖然個系統唔係太似，但係可以話係古裝版嘅《KOF》，因為佢將《KOF》系列嘅好玩元素擺埋落去。至於係點？咁就要大家玩玩之後自己俾評語嘞，但係大家都可以睇吓今期《業務機戰隊》啦（此及廣告）。不過話時話，哩隻GAME個難度都好高㗎，分分鐘一隻都過唔到呀……但係唔知點解，家陣就已經有秘技嘞，詳情請睇秘技嗰欄啦（明係廣告）。



■玩落真係唔錯㗎

友情熱血合體一齊打到對手飛起仲會幫自己人補充體力同加超必嘅學生哥們出現了！

如無意外，喺出書之時，CAPCOM隻《私立JUSTIST學園》就已經到港。我哋今期都有介紹（仲係廣告）。哩隻GAME小弟都有玩過，發覺都唔錯，尤其是啲「友情合體熱血連續會心一擊……」嘅「合體超必」，真係睇到眼突，要華麗嘅又有，要玩嘢嘅又有，連你想像唔到嘅招式都有，真係唔到你唔服。而且唔同人物嘅組合嘅「合體超必」都唔同，連故事發展都會唔同添，真係幾抵玩㗎。

■佢哋做緊乜？

鳴謝啟示

今期要借少少版位嚟用。話說上期嘅亞洲AM SHOW嘅報導，小弟唔記得鳴謝返呀DARKLANCER兄，家陣補返數，唔好嬲吖好唔好？

鳴謝：THE METROTAINMENT NETWORK／HIT STYLE LTD／彩虹遊戲機／CAPCOM ASIA

業務機戰隊 ARCADE RANGER

《～幕末浪漫～ 月華之劍士》

主持人—紅戰士：阿葉
隊員—粉紅戰士：阿霧、黑戰士：阿基、藍戰士：阿墊、黃戰士：阿隊
協力、攝影：ZAC、KOTARO、霸王丸
特別鳴謝：HIT-STYLE LTD.及彩虹遊戲機中心提供拍攝場地



為什麼值得期待？

《～幕末浪漫～ 月華之劍士》乃SNK最新的2D劍術格鬥遊戲，由該公司開發策劃總部第一策劃部所製作，此子曾從事製作很多格鬥遊戲名作的系列，如《餓狼傳説》、《龍虎之拳》，以及《THE KING OF FIGHTERS》，亦是出自其手筆。然而其開發部部長松本裕司先生，更在某遊戲雜誌的訪問中透露此乃利用MVS基板的極限開發之遊戲，以表現出劍術格鬥遊戲的另一面，單是這樣已值得令人期待。







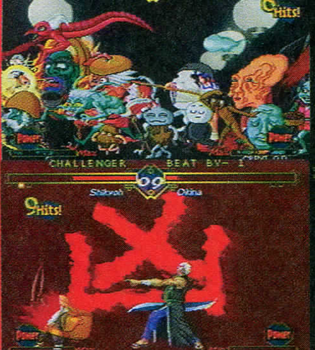






遊戲有什麼特色？

除了遊戲的製作班底強之外，遊戲表現亦相當出眾，處處皆帶給人驚喜。如御名方守矢的背景中，一輪明月被雲淹蓋，畫面的光線即變得暗淡，雲去又復月華，其細緻的表現於MVS基板上實在叫人無話可説。此外遊戲眾角色既華麗而流暢的表現，獨特的操作以及劍質選擇等系統，成為劍術格鬥遊戲的新指標，而人設、背景音樂和刀劍鏗鏘的音效，將幕末的感覺再次重現眼前。









無責任評壇

今次我們找到《GAME PLUS》中對格鬥遊戲頗具心得的霸王丸和《GAME PLAYER》的KOTARO，評一評試玩遊戲後的感受。

KOTARO

遊戲中的角色各具風格，精細和華麗的畫面表現着實令人讚嘆。音樂和過場表現非常緊湊，各種音效配合得十分精采。劍質選擇將已往格鬥遊戲的理念一分為二，而「彈」和其他操作系統設定等，實在是格鬥遊戲中的新嘗試，成功將劍術格鬥遊戲再次推進更深的層次。

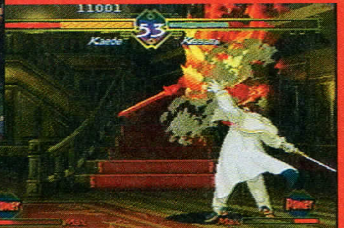


霸王丸

SNK最新的街機格鬥遊戲，與侍魂同樣以武器作為主要攻擊，而遊戲的DEMO和戰鬥畫面均有極高水準，當然同樣地擁有格鬥遊戲的流暢度。另一方面遊戲中可供玩者選擇「力」和「技」的劍質模式，同樣是遊戲中的注目之處。例如「力」可使玩者在戰鬥時使出潛在奧義，而選擇「技」的話，玩者可以在戰鬥裡多出一些特殊攻擊連殺斬，另外更可以使用亂舞奧義，令通常技可以直接連接通常技，最終更可連超必殺技，在戰鬥時的實用性相當大，是近期高水準的格鬥遊戲之一。

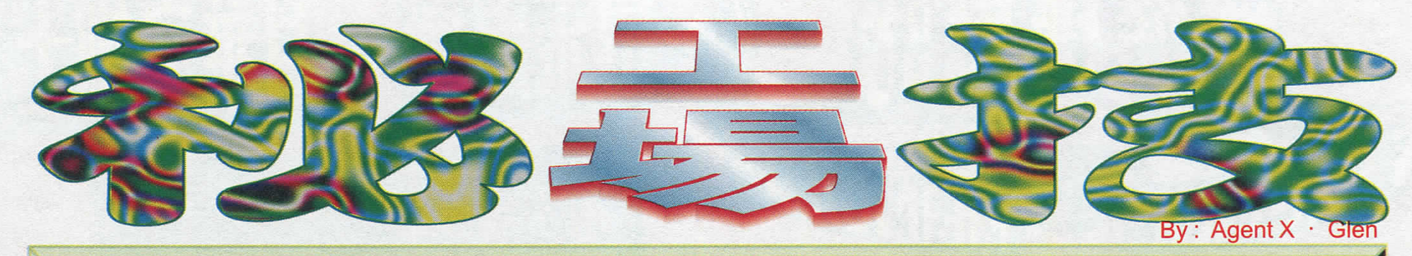


■中BOSS曉 武藏



■LAST BOSS嘉神 慎之介





By：Agent X．Glen

1級猛料　隱藏衣色及 Time Attack Mode

遊戲：～幕末浪漫～　月華之劍士
機種：街機

鳴謝：HIT STYLE LTD./彩虹遊戲機　© SNK 1997

要使用不同人物的隱藏衣色，其實十分簡單，只需要按著 START 來選擇人物便可。若成功的話，不單衣色會有轉變，甚至連武器顏色亦有所不同。而要進入 Time Attack Mode，只需按著 A+B+C+D 來開始遊戲便可。



■ 人物及武器顏色改變了。





■ 90秒內你能夠擊敗多少敵人嗎？

1級猛料　GP-01Fb&GP02A 火速登場

遊戲：機動戰士Z高達
機種：PlayStation

© SOTSU AGENCY°DSUNRISE
© BANDAI 1997

玩者可以在 VS 及 BATTLE 模式中使用 GP-01Fb 及 GP02A 兩架隱藏機體，方法是：在BATTLE模式中，玩者可以使用任何機體開始遊戲，到最後回合便會與 GP-01Fb 交手，取得勝利後能夠使用的了。

至於使用 GP02A 的方法：在取得 GP-01Fb 後，便選用它來再進入BATTLE模式，到最後回合時就會和卡圖的GP02A交手，取勝之後便可以選擇使用。不過，請各位記得SAVE遊戲進度，來確保以後都能繼續選用。



■ 胡勒奇所駕駛的 GP-01Fb 。



■ 卡圖的 GP02A 。



1級猛料　跳版、擁有全 ITEM 及擺脫 Butler 的方法

遊戲：盜墓者 TOMB RAIDER 2
機種：PlayStation

跳版方法：首先是慢步左移、右移、左移、後移、前移、然後原地自轉三周，再向前跳，跳到空中時按○鍵便可。（若嘗試數次後仍不能的話，請使用以下 PC 版的方法：取出照明彈，然後慢步前移、後移、原地自轉三周、再前跳。）

全 Item：首先慢步左移、右移、左移、後移、前移、然後原地自轉三周、再向後跳、跳到空中時按○鍵便可。（若嘗試數次後仍不能的話，請使用以下 PC 版的方法：取出照明彈、然後慢步前移、後移、原地自轉三周、再後跳。）

擺脫Butler的方法：Lara 的家中，會有一位名叫 Bulter 的管家，但他會十分麻煩地跟隨著 Lara，因此若想擺脫他，可以引他走入廚房中的雪房內，然後鎖門離開，那麼 Bulter 就會被困在雪房內，而 Lara 亦能重獲自由。



■咁多武器，再強的敵人也用怕！



2級勁料　隱藏角色 "NECO" 及 Mini Game

遊戲：ZERO DIVIDE-THE FINAL CONFLICT-
機種：Sega Saturn

© ZOOM INC. 1997

上期曾介紹過有關使用「XTAL」及「ZULU」的秘技，而今次只要在玩者擁有以上兩位隱藏人物的情況下，遊戲時間超過 12 小時以上，就可以擁有另一位隱藏人物 "NECO"。玩者亦可以在 Stage 選擇畫面中，選擇 "XTAL" 的 Stage 時，同時按著 L 鍵和 R 鍵，成功的話便可以進入 "NECO STAGE" 了。另外，遊戲中其實是隱藏著二個 Mini Games，要進入第一個的話，玩者首先在 Option 中選擇 Key Config 一項，之後將所有鍵設定為 No Use。若成功的話，在左側的項目欄中便會出現 TEST 2 一項，玩者只要進入當中，便可以有一個名為「NECO 叩き」的扑傻瓜遊戲。而另一個遊戲，玩者便需要在設定所有的鍵為 No Use 後，等待約 3 小時。成功的話，便會出現一個名為「MINPHALANX」的射擊遊戲。



■趣味十足的 Mini Game 。



2級勁料 1P使用APPLI及簡易必殺技輸入法

遊戲：COTTOn 2
機種：Sega Saturn

由於遊戲開始時，1P玩者只能使用COTTON，2P則使用APPLI。不過，玩者只要在Easy以上的情況下爆機，在Option中便會發現增加了"PLAYER"一項，當中便可以設定1P和2P所使用的角色。另外，若玩者能夠在難度"HARDEST"之下，將遊戲完成的話，便會發現在Option畫面中增多了一項名為「PAD-XYZ」的設定。這樣就可以將駛出必殺技的指令切換為X、Y及Z鍵，之後玩者在遊戲中便不用輸入指令出必殺技，只需按XYZ鍵便可，非常好用。



2級勁料 隱藏人物大公開

遊戲：CRITICAL BLOW
機種：PlayStation

使用EX RICKEY	在Tournament Mode中以Hard難度爆機
使用MERKUAR	在Tournament Mode中以Normal難度爆機
使用SIEGUEI	在Tournament Mode中以Easy難度爆機
使用一宮鋼	在Theater Mode中爆機便可





■"EX RICKEY"和悟空確有點相似。



3級好料 隱藏Course及賽車

遊戲：SIDE BY SIDE SPECIAL
機種：PlayStation

隱藏Course	條件
Original 1	在Arcade Mode中的六條賽道取得第一
Original 2	在Arcade Mode中的八條賽道取得第一
Original 3	在Arcade Mode中所有賽道都取得第一
隱藏賽車	**條件**
TAITO BAN	Original 1取得第一
TAITO 1BOX	Original 2取得第一
TAITO TRACK	Original 3取得第一



2級勁料 隱藏賽道及賽車

遊戲：SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP
機種：Sega Saturn

玩者首先進入在Saturn Mode中的Championship，只要三個回合所得的總成績都是第一名的話，便會出現一條隱藏賽道。完成隱藏賽道後，便會發現在Saturn Mode中增加了Exhibition一項，只要取得第一名，就可得到一架隱藏賽車。



■新賽車，實力可是超班啊。

2級勁料 各隱藏人物及項目

遊戲：仲絕對戰It's a NONI~!
機種：PlayStation

人物或項目	條件
對戰中可使用Monster	把Story Mode中的Monster打倒
出現牧場	使用多娜(ドナ)來完成Story Mode
Omake Option中出現固之玉	取得第一名
Omake Option中出現Test 1	取得100萬分以上
Omake Option中出現Test 2	取得500萬分以上
Omake Option中出現Test 3	取得1000萬分以上
Omake Option中出現S Hard	取得2500萬分以上
Omake Option中出現Cusor	取得5000萬分以上
Omake Option中出現きつちょむ	取得100億分以上

2級勁料 選關及取得最強武器"FLASH"的方法

遊戲：獨臂戰機
機種：PlayStation

選關：在任何難度進行遊戲也可，當中玩者只要能夠取得各Stage中的3個Secret Bouns。在爆機之後進入Config一項，再選擇Free Mode，其中便會發現增加了「Stage Select」，玩者將其設定為On，便可以進行選關了。

最強武器"FLASH"：在Stage 3，當玩者破壞了中Boss之後不久，便會發現在畫面的右上方出現一個渦形的機械。由於它會不斷放出敵機，所以玩者只要能擊破40隻的話，便會出現最強武器－FLASH。

1級猛料 使用隱藏人物條件

遊戲：刃姬傳承 ~ANGEL EYES~
機種：PlayStation

B RAIYA	在Story模式用RAIYA爆機，難度為Normal以上
REIKA(動畫版)	在Story模式用REIKA爆機，難度為Normal以上
ROBO C	在Story模式用CHIBI爆機，難度為Normal以上
PANDA	在Story模式用MARIE爆機，難度為Normal以上
AKANE	在Story模式用KIRIKO爆機，難度為Normal以上
LINA2	在Story模式用LINA爆機，難度為Normal以上
H STAR(重傷)	在Story模式用H STAR爆機，難度為Normal以上
H MYSP	在Story模式用M POW爆機，難度為Normal以上
KIRIKO、BIN C、LINA(動畫版)	用以上八位隱藏人物，在Arcade模式爆機，而且難度要在HARD或以上

＊以上隱藏人物只能在VS Battle和Training模式中使用。



3級好料 Best Ending及使用Bettle Rappa

遊戲：PARAPPA THE RAPPA
機種：PlayStation

Best Ending：玩者要完成所有Level，而且每個Level的Rating一定要達到Cool的級數。之後遊戲便會進入一新的Level，當中你會見到Sunny Funny及Katy Kat正在一張桌上跳舞。按R1/L1鍵改變視點，而按X和△鍵則改變人物的衣飾。

使用Bettle Rappa：在最後一個Stage中，遊戲將會分為6個階段，玩者則需要順序獲得以下Rating－Cool、Good、Good、Cool、Cool及Good。達成之後會發現畫面上的Cool！字閃爍不定，再重新遊戲時便可使用Bettle Rappa了。



育成球會2的玩後感《上》

首先十分之多謝教主，因你在58期中刊出了我這個足球迷的信。今育成球會2面世了，本人當然玩個不停，雖然只玩了幾年但已有很多感想，所以這次是《上》，將來打爆再寫個《下》來。

這遊戲的目的當然仍是贏多D波，但球會營運也是十分之有趣的。我對這個育成遊戲非常滿意，強烈推介給所有想做班主或教練的人。

先講打波的感想，球會2比前集容易得多，尤其在開始時，各人的能力也有1/5至1/4條棒，不會任人魚肉。我在第2及第3年已能奪得總冠軍，而且是贏曬兩個階段的冠軍而直接拿獎坏的，我千萬也估不到在第2年就能睇爆機STAFF LIST畫面（其實可能唔係），從前玩時因制度不同，就算贏曬也會找個次名來和你打兩場過主客制的總決賽，難得多啊。我並沒有甚麼秘技，只是多LOAD幾次便成。另外，可能因為我好運（一笑）。運程如下：

第一）我的JEL球隊中有三球員能力較好，尤其那個FW（叫阿堀，幾樣衰）是個入球機器，已連續奪得聯賽神射手；加上一個和他頗合拍的MF，創造了我的一對夢幻組合。不過那GK重勁，能力捧不高但可笑足成季，耐力驚人。

第二）我有個好球探，他帶黑超的，揀佢因開咧時他最平，0.9億，但估不到佢原來咁叻，專找那些有領軍力（統率力）的球員。（後來睇清楚D日文至知）我本來中場較弱，向他要人，起初只得老將，但一有SCOUT報告畫面就會月好貨色；如是者，我以最切合自己需要下先後買了MF永井秀樹，DF名良橋晃，GK川口能活及FW史基拉斯，一有錢就買。雖然未有攻略（等著你們啊！）能力和合拍度也不知，唯有試多幾次，千萬不要買年過30的球員，他們大多唔夠勁。

第三）特發事件幫了我不少忙的：

a）在初段時有個DF突然能狂升一倍有多，足有過半枝捧，解畫話他是進入成長期，但只此他一人；由於他很高，做中間的清道夫就十分適合，不過此後他的能力不可再上。

b）名星球員效應，有時好彩會出現隊中的大牌球員被聘拍CM（即廣告），一年總有一兩次，有2億多，很正啊。

c）贊助商額外的資助，又係誤打誤撞弄出來的。我想增加賽事收入，見起紀念品店最平，就俾錢起啦，雖有收入但也需付營運費的；過了幾個月，其中一個買玩具的贊助商話放D匙扣在小店賣，這又能幫補一下，多謝，多謝。

第四）錢都不是萬能的，球員間的感情（連攜力）是沒法估計的，我的球員尚算不錯，尤其互相有「大紅心」的那幾個，組織攻勢會好D，有一次更使出了像艾菲爾攻擊的射球（見足球小將32期）十分厲害但出現機率頗微，能克強敵。

除了覺得好彩外，我也真的有些心得想拿出來和大家分享，在比賽中遇著弱旅無論它怎守，也是十拿十穩的；不信可試2～3一次，或者先看上半場，在我方領先下，不用看下半場也定能多數幾球。從前就慘得多了，對著如JEF UNITED也很難贏。至於勁旅也是有計的，要找其弱點針對：若它的守門員或多位後防不在狀態、若它用守備應戰，若它近況不佳（要睇新聞）等也是上佳機會。不過重可以俾獎金叫D球員落力D，1億以下的只可幫助你在90分鐘內打低那些需加時才戰勝的球隊，替你拿足3分唔駛失1分。最高的1億元獎金能將失球數字減低，用來對外隊甚至能賽和，以減少FANS流失，而且1億元加上合適的戰法是可打贏亞洲／非洲賽事的（5月3週後半至4週後半），來回仍是有賺的。但其它的外隊賽事就很難，尤其11月的非洲、南美洲及歐洲的Challenge Cup，是可以輸曬的。另外在領先一球下又怕俾對手追平，可多選怒的ICON或球員整備的ICON以減低對手機會。不過，波係圓嘅，打唔贏就只好減低對手的得分，因加時勝出得2分，PK戰勝出只得1分。最後始終是多load多得，在第4年頭的「世界盃」中，用了我整整40分鐘才戰勝中國、沙地及打和南韓，壓著南韓出線（預選突破）！（自私D啦，自己果隊重好過現役日本國腳的）。今次時間不夠，下次再寫球會營運上的感想吧！

長期讀者HUGO AU上

育成球會2的玩後感《下》

廢話少講，殺入正題。雖然早前有報導話主場球迷的人數對賽事會有正面影響，但至今仍不能確切肯定。但可以肯定的是這遊戲非常好玩，做領隊／教練的感覺大增，新增元素功不可沒，賽事中，可以要求換人，更改戰術等，對手也識改變，十分親切。而且比賽畫面很正多看也不會厭；尤其攻擊方面，個人及組織的場面生動了許多，種類也多了。單刀方面也有多種，例如：在K角位狂奔加通坑渠再射（多唔入）在鵝眉月殺入遇一個再挑起個波車身狂踋（必入），還有在鵝眉月頂笠射越過DF同GK入網（算少見），再加上小組入滲也是很悅目的。另外，12碼的改進十分大唔會咁激氣次次都射唔入，但人家補射就實入。今次唔止易射入，若要補射也無問題，我只試過一次柱邊出界。至於防守MF的欄截幾少主力都是DF而且越罵越會鏟到，門神的救球勇姿也很正。慶祝／失落的動作也幾好，加上重播十分理想。

接著想講的是球會的營運，開咧時的球員設計是不負眾望的，雖然設計需時，但很過癮，替各球員編號也是十分細心的設定，記著以後是不能改的，除非賣佐佢。

育成2中加至3頁，即OFFICE，CLUB HOUSE及STADIUM。先說新增的STADIUM一頁，它帶來了多一點資訊但似乎沒多大用處啊。以下是一些心得：

1）投資房地產能加速城市的發展，以增加人口，但我認為買多一點廣告，球隊成績好D，甚至加多D錢去營運球運會更加易於增加入場人數及收入。人口在10萬以上已算中都市，不過川崎市有110多萬人也仍是中都市呢，而且入坐率相約。

2）定期存款的回報率頗低，唔多好玩。

3）在VOICE中，睇吓哪位球員最受歡迎，可能有機會拍CM

4）球場設施——增至六種，起初跟本沒多餘錢花在它們上，若之後有錢，應以COFFEE STAND，CAR PARK及紀念品店較有經濟效益及切合FANS的需要。

不如講吓OFFICE的那一頁，和上集比較是多了些「好東西」。

1）能向球探指明要FW、MF、DF、GK、隊長或無所謂，服務體貼。

2）留學的時間、國家等增多了，而且留學中的球員若有進步是可在新聞末段睇到的，不要錯過，若那球員長期無消息不妨考慮買過個新的代佢仲好。

3）CLUB HOUSE的第二型和第三型也比前作的平，若配合SPEED GYM，POWER GYM等，應可加強球員能力；但唔知酒廊LOUNGE除能減低不滿外又能否增進感情呢。（連攜力）

4）但STADIUM就千萬不要太快改建，4萬人場是很難滿的。城市人口、足球人氣、廣告費、雙方成績／名氣、天氣、FANS等等也是因素。不要忘記，球場大D「洗費」也多D。

5）至於GROUND（訓練場）就要快D起多一個，而且鋪上草皮，約花十億，你在進入第二年前一定有錢起，而且球員的能力會有明顯進步的，賺得番。不過，在選都市時，一些降雨量較低的地方是好些的，因可減輕重鋪草地的損失。

6）資料室的ICON中，大會紀錄、經營紀錄與前作相近；排名榜作用不大，其他CLUB的球員樣貌一看無妨；但在選手名鑑中，可SAVE球員，而轉給你朋友的球隊，不過中級的球員轉會費已超高往往過20億元一年的。這些PASSWORD球員是可加入DREAM TEAM玩的，不過唔可以看五邊形能力值，真奇！

終於來到CLUB HOUSE的一頁：

1）訓練球員和前作差不多，都係日谷夜谷，一個月可能只休息一次。不過因多了球員的合拍度，可作調動一下，把感情好的球員放

近一點，很有用的。球員位置及排陣往往比個別狀態及能力更有作用，試多D組合吧。至於練習形色多是基礎、連攜、個人3種，很少練其他的（壞習慣）。基礎中的特別調整能把BAD的球員變回NORMAL，但需休息2至3次，而且不可一BAD就用；試過川口能活回復NORMAL後一週內即又再BAD，差D傷埋。新加入的球員多不受歡迎（全隊皆是），只有多同場比賽或常練連攜才會改變的，約兩個月內就會定形，那時應可肯定和他的合拍者；幸好目前隊中仍未有「臭馬」。請記著，對弱球隊就可放新人落場，和現實相符。至於個人育成方面，也是有用的；不過提昇的能力值不算多。若想加強昇值效果，應先進入MEETING一項，選弱點，向各球員搜集資料，再針對連續訓練（基礎）2～3次後再練其位置的所需能力，往往前後兩種訓練是相對的，好處是每次也出現大箭咀，即多昇。球員太耐無練某一方面便會生疏，自然會想練番，吸收又多D。

2）MEETING除可知道要如何訓練外，也需留意CONDITION一項，日文會顯示球員吸收能力，每年不同，留學後也不同，老將也可練的。選不滿ICON，可和球員對話，遇上不滿度高（紅頭仔，有很多原因的，如想留學及人際關係問題等，應沒大影響）應可解決的，若LOAD出3選1的時候見有「大丈夫…」的也多OK！但他未必肯聽你勸，那就等個月才傾吧。

3）CLUB DATA中當然可見排名榜，更重要是可得知對手近況，是否很少失球。另外右面的球員表，合約，年薪一目了然，而且可知療養期。

（PS請警察司機或其他編輯，快快出攻略啦，尤其球探和球員能力上限值）

長期讀者HUGO AU



教主話：《J-LEAGUE創造職業球會2》已經推出了一段時間，不知大家看完這篇玩後感後有什麼感想，相信有玩過的朋友大概會身同感受。今期遊戲誌附送的別冊『J-LEAGUE創造職業球會2』，正好跟以上的話題互相呼應，今期不刊登的話以後恐怕再無機會了。講開又講，這本DATA BOOK的資料真的十分詳盡，又講原創球員，又講監督，又講球探，又講…。



相信很多讀者認為期待已久的《超級機械人大戰F》很好玩，但我覺得並不是如此。這隻機械人大戰可以說是沒有進步，現在我數幾個缺點給大家看：1）畫面沒有多大變化2）LOAD碟的時間依然很長，不明白為什麼畫面這樣簡單要LOAD這麼久3）不能省去戰鬥畫面4）敵人並不是太強，可能他們依然不懂得用精神指令吧5）話數和第四次機械人大戰大致相同6）不斷延遲進出，我記得最少遲兩個月7）分開兩集出而價錢沒有減到，分明搵笨8）對我來說這點最重要，它沒有第三次機械人大戰這麼多分枝，沒有了很多能說得的敵人，隱藏關數和隱藏機體。這樣機民就沒有興趣把這遊戲重新打爆幾次，因為再打也沒有新意了。而我評的分數只值三十分。（滿分為100分）

中國教父上



教主又話：所謂希望越大，失望越大，「中國教父」所表現的，正可能就是這種感情。無論如何，本教主其實也很有興趣知道廣大讀者對一些遊戲的評價，無論是好評，又或者是劣評。兩者並存，本讀者評壇分類廣告才有存在的意義。





佳作獎
SAKURA SHINGUJI
BY WONG SHUK KING

很可愛的櫻！留意左右手比較不自然，用鉛筆畫其實也很考功夫的，頭帶和頭髮的线筆應該要有更大分別。

優秀作品
明日香
BY周坤耀

Asuka
明日香
新世紀エヴァンゲリオン
EVANGELION

本教主最欣賞的其實是她的表情！



教主補充：今期選了兩幅黑白作品，不過繪畫活潑開朗的女孩，將她畫得色彩繽紛不是更好嗎？



行貨一週年之我見

行貨的問題核心

行貨終於也到一週年了，真是值得恭喜了！在這一年之間，不論是行貨又或是水貨也有一些事情的發生，使不少的機迷也有些「得益」。首先，在行貨正式推出的時候，大家本來也對這「東西」有不少的期望，不過，在推出之後，便受到非常大的評擊，而最令玩家們不滿的便是說名書了，由日本版的彩色變成行貨的黑白，而且日文變中文式英文，不過又欠缺了對日文的註譯，所以大家根本看不明；另一方面，在遊戲的「特典」方面，行貨基本上大多也會欠奉，最好的便是「NAMCO」了，因為是用回日本版（加上一張貼紙而已），所以最受玩家們歡迎；而相信最現實的問題便是價錢了！行貨價錢是永不改變（即是冇減價），所以水貨很多時會比行貨便宜，試問冇特典、價錢貴、來貨遲，這樣的貨怎會受歡迎呢？

行貨雖然問題多多，不過也有一點兒好處的，那便是一些「水貨佬」也看淡的貨，只要是行貨也會有得買，對於玩家而言這便是一件非常好的事，不過對「行貨經銷商」而言，這便是一個惡夢，貨要入（是一定要入，唔可以唔要），但又賣唔去，這正是做生意的大忌。

相信如果行貨要真正的成功，便要真的來一次大改革，首先，當然是貨品的質素問題，只要所有的遊戲也用回日本版便絕對沒有問題了；其次，便是價錢的問題，當然一定要比水貨便宜，這樣才會有競爭能力；最後便是來貨的日子，如果比水貨慢便沒有意義了。

最後，如果行貨要絕對的成功，一定要根絕所有的「翻版遊戲」，似乎這才是最大的問題呢！！（赤目黑龍）

跟 PlayStation 行貨一周年算帳

真的一轉眼，原來PlayStation的行貨生意剛好經過了第一個寒暑，這也是我們做遊戲雜誌的心情最複雜的一年。

記得最初的時候，當大家知道PlayStation推出行貨的時候，大家都抱着儘管一看的心態，因為雖然是大公司，但有S廠前車可鑑，米奇心想這次可能又是「你有你買、我有我賣」，對市場只會帶來一點點漣漪。及至年初SCEI跟多本雜誌聯絡，就展開了所謂「合作雜誌」的道路，雜誌的爭戰也是從那個時候開始白熱化起來。到現在，我想可以說是支票要兌現的時候，當中有多少是空頭的，大家心裏有數。不過，今次要談的是PlayStation行貨一周年，其他的事情暫且按下不表。

大家還記得吧？最初的行貨不單以英文作說明，說明書更是黑白的，很多資深機迷對行貨都投了棄權票。不過如果把事情倒過來看，以前又有誰肯為亞洲市場做這點點事情？雖然做得不太討好……到現在，行貨遊戲開始有中文說明書了，有些行貨也會沿用原本的包裝，總算是有所改善。不過，由於海外版權跟日本國內版權有別，使用不同的包裝似乎是在所難免的事情。

據說，PlayStation的行貨生意絕大部分是來自香港的，所以SCEI也對香港非常重視，單看開始推出中文說明書和字幕就知道。不過重視也不代表可以做得好，像把廣東俚語當作正統中文這種儀笑大方的事情實在不應該繼續下去。SCEI對香港市場實在有更進一步了解的必要，這可能是SCEH首要的任務。

在發行方面，行貨採取SCEI跟日本一樣的不二價政策，名義上是為了保障遊戲店和軟件生產商的利益。無疑，部分遊戲因行貨的價錢而不致被炒賣得太過分，但日子久了，舊的行貨遊戲價錢高倨不下，吸引力實在比普遍認為包裝好且價格下降了的水貨遜色。去不了舊貨，遊戲店同樣蒙受損失，更遑論打擊翻版了。

讓我們計一計數——聽說日本人初就職的月薪一般在200000日圓水平，現時PlayStation遊戲的售價一般為5800日圓，假如把這個人的薪金全花在買遊戲上每個月就可以買34.48隻遊戲；看看香港一般年青人初就職的薪金都在8000元水平，以12月19日起的新行貨基本價358元計算，香港人只能夠買到22.35隻遊戲，明顯比日本人少。如果遊戲最初的定價能夠更低一點，例如200元左右，不二價的制度對遊戲店和玩家來說不是更較具吸引力嗎？

說到打擊翻版，雖然的確是作出過多次掃場行動，但成效有多大相信大家有目共睹，看來SCE對此也是一籌莫展。當然，我們不得不讚許的，是SCEI比過去任何本地遊戲機代理都要積極——開設自己的遊戲店、每月一次新作發表會、大量的廣告宣傳、定期送一點贈品、搞搞宣傳試玩活動等。現在最需要的，我想是改變一下高高在上的形象，投入多些資源來跟玩家接觸。我想，有時試玩會比單單送獎品更具影響力。

總來說，PlayStation行貨的第一年可說是新生期，有很多需要改善的地方，但總比甚麼也不做的好。SCEH剛於日前正式成立，希望這公司除了計計每天賣出了多少隻遊戲之外，能為SCEI決策層提供更多亞洲市場的資料，讓他們設計出更能對應亞洲市場的「亞洲計劃」吧。（米奇）

黑手踩過界

………（突然彈出）大家唔駛驚，家吓唔係「踩場」，只係因為黑手交完稿先醒起就到聖誕節，點都要同教主借少少位講啲嘢啫。咳唔……testing……testing（試咪）……黑手祝各讀者**聖誕快樂，新年進步**！（黑手說完隨即以最大戰速逃走……）

p.s.讀者Michelle：你的聖誕咭已收到，黑手謹代表《遊戲誌》各同事致謝

電視遊戲信箱

有感而發的黑手有話說

今期啲信都幾長，攪到無位比黑手「發噏風」……(編按：但係佢仍然發咗好耐噏風喎！死黑手，CUT鬼咗你！)……講真最近真係多咗人寄嚟攞攻略嗝，唉，黑手之前同大家一樣都係讀者，都好想幫大家，但事實上黑手是不能這樣做的(請多個人做都唔掂啦！)。為公平起見，黑手鄭重澄清：以前從來沒有，以後也不會有。所以各位不要再寄回郵信封來信箱要攻略了，可以解答的黑手定當竭盡所能於這裏為大家解答……

《BIO HAZARD 1》的攻略……

TO DEAR水龍：

我實在很喜歡《GAME PLAYERS》！每期也有這麼多勁料，有全面的攻略……實在太好了！希望以下問題能為我解答。

1.《BIO HAZARD 1》的攻略在GAME PLAYERS那幾期？能否補購？(PlayStation版。)

2.《鬥神傳 CARD QUEST》會否在GAME PLAYERS中出攻略？

3.《THE KING OF FIGHTER'S 97》會否在PlayStation上推出？

4.《豪血寺一族3》有沒有PlayStation版？如沒有，會否在PlayStation中推出？

5.《DEAD OR ALIVE》會否在PlayStation上推出？

6.《侍魂》會否在PlayStation中推出？(新AD GAME版)

7.《BOMBER MAN》會否在PlayStation中推出遊戲？

8.能否以《侍魂》中的色作封面或海報？

就此擱筆，多謝你回答我的問題！

FROM：GAM.
敬上

GAM.

很多謝你的支持啊！

1.《BIO HAZARD 1》的攻略曾在GAME PLAYERS的第20至22期中登出，然而在編輯部中已「一本不剩」，你可以各致電專賣店查看一下還有沒有存貨，實在很抱歉！

2.這個得視情況而定，暫時還不太清楚。

3.暫時未有有關消息(98年春預定)，但很可能要延期。

4.暫時沒有。而時間表內亦未見有這隻遊戲。

5.會，據說會有隱藏角色，但未有詳細資料。如有消息定當詳盡報導。

6.暫時未有公佈，但是有可能會移植。

7.在1月，名為《BOMBERMAN WORLD》。

8.很多謝你的意見，已轉交編輯部考慮。事實上黑手也很喜歡「色」那淒美的形象(有點像綾波○)。

幕後黑手代答

內地的忠實讀者……

幕後黑手先生：

您好！我是一名大陸讀者，從第17期開始就每期不漏地購買《遊戲誌》，直到現在，盡管本人購買《遊戲誌》及"半途出家"，但對於《遊戲誌》卻是情有獨鍾，即使本地每期《遊戲誌》的售價高達50元人民幣，我也毫不猶豫地將之買下，現在我有一些問題想要請教幕後黑手先生，雖月灰我是第一次寫信來請教，但我希望幕後黑手先生能HELP ME，問題如下：

1.我常常在《遊戲誌》和《遊樂誌》看到"OVA"這個英文縮寫詞，請問它是什麼英文詞組的縮寫？它的中文意思又是什麼？

2.記得BANPRESTO曾在超任上推出過一個出過一個名為《魔裝機神》的遊戲，請問BANPRESTO會不會在PlayStation或SS上推出這遊戲的移植版本或後續版本？

3.《超級機械人大戰F》中有無"奇跡"這個精神指令？

4.《超級機械人大戰F》攻略別冊VOL.2奇跡篇中，J.J.在「噴射飛翼千鈞一發」這一話中說擊倒莎迪可得到高性能雷達，而本人卻無法一擊扣掉拉古迪奧斯20000多HP(都超過本身50%的HP)，請問能用什麼取得該強化部件？

5.請問貴刊新GAME時間表中登出的97年一月發售的PlayStation遊戲《REAL ROBOT FINAL ATTACK》是不是以前推出的PlayStation遊戲"新超級機械人大戰"的續篇？若不是，請介紹一下此GAME的內容。

6. SS或PlayStation曾推出過什麼黑手認為比較好玩的麻雀GAME？請舉一、二例。

7.黑手曾在第60期《遊戲誌》中講了如何在FF7中讓FF VII的主角克勞德加入成為個體，這里我想問克勞德在FF7中有沒有其獨門兵器或特殊技(如超勇武神霸斬)？若有，如何取得？在哪裡取得？

8.我以前買了一塊和《KOF'96》一起發售的土星擴展咭，可是用這塊RAM卡卻無法玩最近推出的《侍魂之天草降臨》，請問這是發生何事？是否以作推出的需要使用擴展卡的土星遊戲(如《REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL》《D&D》等)，即本人現有的擴展卡都不能玩到？

9.近幾期的GPM部都報道，SS與PlayStation的後繼機種的，而我想請黑手估計一下，PlayStation作為目前遊戲硬件的主版的地位還能保持多久？

10.貴刊會不會登出《BLUE BREAKER》、《銀河公主傳說3光天使～》和《PRINCESS CROWN》的攻略？

11.請問像我這樣的大陸讀者能不能向"無責任讀者擂台"投稿，能不能參加"PLAYER'S CHOICE"的抽獎？說實話，我真羡慕那些中獎者，因為大陸很少有類似的遊戲園地(應該說根本沒有)。

12.所說GPM編者的"基本配置"是MD和手電，而據我所知MD是可錄的，所以想請教黑手，是否像CD灌錄磁帶那樣用CD灌錄MD？

問題太多，不好意思，字體較小，敬請見諒！

另請黑手代我向《遊戲誌》攻略部的所有編者說聲"謝謝"，因為我認為做出份好攻略是一件辛苦但有意義的事情。

祝GPM銷量更上一層樓後再上層樓。

一個半路出家的GPM忠實讀者上

一個半路出家的GPM忠實讀者

1. OVA即ORIGINAL VIDEO ANIMETION原創動畫影帶。TV動畫和劇場版(電影版)以外的另一動畫媒介。

2暫未有消息，日本最近雖有角色的最佳配音員投票活動，不過只是該雜誌舉辦而已，廠方似乎並無此意。但黑手也希望它可以移植到次世代機中，因其故事實在出色，若以次世代機的畫面和配音製作，絕對是《完結篇》以外的大作。

3.令人可惜的是《F》中未有(在正常情況下)，但《完結編》中應該會有。

4.那是根據廠方直接提供的資料而寫的(但廠方沒有說有沒有可能拿到……)，實際上我們也未能成功，所以抱歉幫不到你了。

5.一直未能為大家報導真的很抱歉，那是一隻以超級機械人大戰中的真實型機械人為主角的3D對戰遊戲(形式類似《VIRTUAL-ON》)，登場角色有R-1、R-2、R-3、Z高達、閃光高達(機動武鬥傳)、戰鬥者基利亞(戰鬥機械)、亞路加(重戰機)等等。

6.最近的麻雀遊戲嗎？唔……最近好像沒有甚麼佳作……之前的美少女雀士系列如何？(不過SS上2月那隻不是麻雀來的，小心！)

7.他的特殊技能是全FFT只有他會的LIMLIT技，而且是不需MP的，但必須先在ベルベリア活火山取得「異國人之劍」給他裝備才可。(但其實這招要一定時間「儲氣」，加上剛入隊時CLOUD的能力值和等級都相當低，所以……)

8.規格上應該是兼容的(但注意和最近X-MEN VS SF的4M RAM咭是不同的)，不必擔心對應的問題。不過如閣下的情況屬實，不是RAM或主機本身出了問題便是閣下不幸買了冒牌貨。

9.上期也有類似的問題，黑手個人認為PlayStation應至少還有2年的壽命；不過現在是軟件主導的年代，還是得看遊戲廠商的去向來衡量。

10.暫時得看情況來決定，如受歡迎度和篇幅是否足夠等等，抱歉還沒法答覆你。

11.可以是可以，不過有一點要說明的是由於規則上"PLAYER'S CHOICE"的獎品要親自領取，所以閣下很有可能拿不到了(抱歉！)。而投稿方面我們是以劃線支票(不過是香港銀行的)作獎金的，所以應該會以郵寄方式送到府上，應該沒有問題的。

12.呀？這個……基本上我們通常是從好幾隻不同的CD中將喜歡的歌曲錄到一隻MD上，不過做訪問時也有用到的。

已轉告攻略部諸君，很多謝你的讚賞，若有甚麼疑問或意見再來信吧！

幕後黑手

來者不善？

幕後黑手：

首先多謝你刊登此信，希望你能夠將以下的問題全部解答，但是請你不要在答案裡寫「請參看第幾期」，這些答了等於無答的答案，還有希望你能將此信在GAME PLAYERS 63期前刊登，原因不便多寫。

1.請問S.F.C.的《聖劍傳說3》能否3打，能夠的又是怎樣？我曾試過換了手制，按了START，也沒有3打，是否出了什麼問題。

2.請問PlayStation的《NOEL》和《龍之戰士》會否在SS出？

3.請問SS《心跳回憶～FOREVER WITH YOU》有什麼秘技？是不是有個秘技是將自己的名字輸入特定的字和信號，就有所有能值都是九九九，(有一個是將能力值變成三七五及零零零這個我能成功使用)這怎樣輸入？

4.《櫻大戰》有什麼秘技。

5.請問《心跳》的朝日奈夕子會否像沙希和詩織一樣，出個人GAME？會的話等是多少年之後？

6.S.S.的《SENTIMENTAL GRAFFITTI》在十月二十五日前有否在SS出過GAME，有的話是出了什麼，請寫出GAME名，玩乜，有什麼特別？無的話那我在旺角皆旺廣場地下一樓看到的是什麼？在GAME PLAYERS 59期所講的《SECOND》又是什麼？

7.請問《SENTIMENTAL GRAFFITTI》的中文名是什麼？它的初回限定版和並通版，你們尊門店將會賣多少港元？

8.你們的尊賣店的GAME價是什麼來定的？是依港元和日元的比率，還是自己定幾多日元就是幾港元，如是這樣是不是可以用¥來付錢？

9.請問SS有什麼好玩，人物設計靚的戀愛SLG遊戲？希望你們能增加一個專寫戀愛SLG的地方？

10.最後，希望能在GAME PLAYERS送上拉頁或內付POSTER和在尊賣店賣《心跳》或《SEN～》等等的POSTER。

祝貴刊越賣越好賣，還有希望出《心跳》的時候，不要像對待《SENT～》那麼「好」分開十幾期來寫，希望能刊登此信。

THANK YOU

W.Y. HO上

W.Y. HO：

不知閣下是否有意？閣下字　行間充斥着不滿與輕視，不過黑手仍在此先多謝閣下來信及意見。但回答「請參閱第××期」皆因若要回答需大量篇幅，而該期已有詳資料之故，實非得以；而此亦為一般資訊雜誌之慣常做法，然閣下認為此為「答了等於無答」在下亦無話可說，日後亦當可免則免矣。

1.應該只能作雙打而已(說明書中只見有2P操作)

2.暫時沒有這類消息，廠方亦沒有公佈過。

3.據悉SS版是沒有的。

4.手頭上沒有對遊戲有幫助的秘技，不過即管說說吧：

更衣中的艾蓮絲——

在艾蓮絲的迷你遊戲中，只要在角子老虎機回轉時按L和R10次以上，便可看到她在更衣中的畫面。

簡易儲齊特別咭——

在一般狀況下，一次遊戲中玩者只能得到七張正月特別咭的其中一張，但只要在之前的SAVE POINT中儲存，在得到咭之後讀回之前未取咭的記憶，這樣當再玩到取咭的情節時便會發現之前的咭仍在(可再選取其他咭)，如是者重複幾次便能集齊正常要玩七次才能儲齊的七張正月特別咭。

5.暫時未公佈，但依最近的動向推測可能性相當高。

6.還未推出，你看到的是畫集來的。

7.暫時仍未有公認的中譯名。

8.在香港購物當然得付港幣啦(法定貨幣來的嘛)！專賣店的價錢如何決定黑手也不太清楚，所以抱歉了。其實黑手也很想問百貨公司　的日本書的價錢是如何決定的，要是可以日圓付款就更妙了！(說笑而已，不要介意)

9.很多謝你的意見，只是近來SS似乎沒有甚麼值得介紹的戀愛SLG，所以又要說聲對不起了。

10.很多謝你的意見，已交予編輯部考慮。

幕後黑手

黑手指指點點

幕後黑手先生：

你好！本人是第二次寫信來的，我是GAME PLAYERS的FANS，我有些問題想請

黑手解答，請問PlayStation版的「心跳」有無中文版的？如果有可以在那裡買刊，因為本人住在柴灣，不想到太遠的地方買，請黑手指點小弟！本人也有第2個問題，我有PlayStation版的「同級生2」，請問黑手「同級生2」有沒有性感的東西看，有的話怎樣才可以看到？請黑手指點指點……。

「祝工作愉快！

GPM銷量升！

ALAN上！

ALAN：

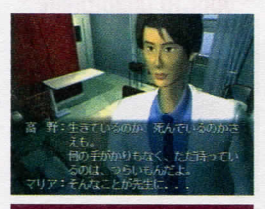
希望黃　昏君不會介意吧……

答：PlayStation版的「心跳」是未有中文版的，但當WIN95版推出後台灣很有可能將之中文化。PlayStation由於尺度所限，你期望有甚麼東西可看？基本上你(應該)能玩到那些已是了，若想更進一步便玩電腦版吧(中文呢！)。(好像幫不上甚麼忙……嗚嗚)

幕後黑手



MARIA



PlayStation/ AVG/ AXELA/ 6800日圓

MARIA，一個令人想起菲傭的名字。從廣告所見，MARIA是一個面目可憎的女子，的而且確遊戲的角色真的是無一個算靚。可是遊戲玩上手後又是另一番感覺，故事的題材相當新鮮，配樂的效果做得不錯，又有意想不到的迷你遊戲。《MARIA》的分枝路看來不少，玩下去有種欲罷不能的感覺。(ABO)

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：2.5分
音樂/ 音效：4分
故事：4分
操作性：4分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：——分

平均分：3.44分

DUAL HEROES



NINTENDO 64/ FIG/ HUDSON/ 6980日圓

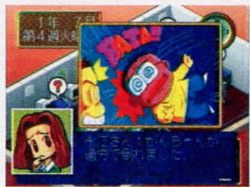
對「雨宮慶太」先生的人物設定十分欣賞，而遊戲內每位角色的表現都十分「特攝」，還有新的VIRTUA GAMER系統，理應很吸引，無奈HUDSON似乎仍未掌握到在NINTENDO 64製作格鬥GAME的技巧，不論畫面、音樂還是流暢度上，各方面都未達水準，不過始終是第一款NINTENDO 64格鬥GAME，希望以後會好一點吧！(阿三)

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：3分
音樂/ 音效：2.5分
故事：——
操作性：2.8分
投入度：2.3分
原創性：3分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：2.7分

KING OF PRODUCER



PlayStation/ SLG/ GMF/ 6800日圓

一隻其貌不揚的遊戲，雖然畫面普通，但勝在題材「製作遊戲軟件」夠獨特，而且Q版人物非常可愛。遊戲中的事件如「某遊戲雜誌公開了限制資料」、「××因為工作過勞病倒了」和「不吸煙的人坐在吸煙的人旁邊會令工作效率降低」等都充滿真實感且有趣，雖略嫌自由度不夠大，但實在是一隻經營SLG的佳作！(HAJIME少尉)

評分：

人物/ 機械：5分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：4分
投入度：4分
原創性：5分
難易度：4分
移植度：——

平均分：4分

TRUE LOVE STORY REMEMBER MY HEART



PlayStation/ SLG/ ASCII/ 3800日圓

坦白說，筆者對《TRUE LOVE STORY》其實並不很熟悉，據知今回的《REMEMBER MY HEART》追加了放課後的會話台詞，妹妹的事件和「連續約會」等等。試玩後感覺遊戲極易上手，在戀愛模擬遊戲中算是非常簡單(模擬部份真的很少)，對白好生詭，相信有心玩的朋友都能輕輕鬆鬆地奪得心頭好。(ABO)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：4分
故事：3.5分
操作性：4分
投入度：3.5分
原創性：4分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：3.44分

總評

終於也到了十二月底了，不過，實際上和之前所宣傳的會推出遊戲實在有非常大的出入，首先，SEGA SATURN的《超級機械人大戰F完結編》終於也如所有人的預計一樣延期推出了；另一方面，這個月本來說有非常多遊戲推出的「SQUARE」現在只有《陸行鳥不可思議迷宮》和《另類前線任務》而已；而意想不到的是《電車GO！》真是如此的好玩，全公司的人員也在玩呢。此外，本來說在一月和二月間推出的《生化危機2》竟然已經有「老翻」推出市面，看來這次不是香港人做的好事，必定是日本方面有人將此遊戲「偷」了出來，否則又怎會有這種事情出現呢！似乎真是「天下烏鴉一樣黑」。(赤目黑龍)

SNOBOW KIDS



NINTENDO 64/ SPT/ ATLUS/ 6800日圓

這隻《SNOWBO KIDS》所針對的對象，明顯是年紀較小的一群，因為當中的由操作以至人物造型，都做到非常簡單有趣。又如要駛出一些滑雪花式時，所需要輸入的指令亦不多，加上遊戲中又設有練習模式，當中詳細地教導玩者如何操縱及表演花式，甚至連道具的使用方法，亦由電腦來示範，十分體貼。不過，對於想體驗真正滑雪的朋友，便會較為失望吧！(Agent X)

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3.4分
音樂/ 音效：3.4分
故事：——
操作性：3.2分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：2.5分
移植度：——

平均分：3分

ARCANA STRIKES



SEGA SATURN/ RPG/ TAKARA/ 6800日圓

《ARCANA STRIKES》最吸引人的地方是其卡片的精美圖樣和款式的齊備，畫面效果一個靚字講哂(雖然解像仍嫌稍低)，加上多位人氣插畫師所作的RARE CARD，一眾卡迷儲卡相信會更加落力。主角召喚怪獸戰鬥也很過癮，故事一氣呵成目標明確。唯一不滿是戰鬥效果令戰鬥拖得太慢。(ABO)

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：4分
音樂/ 音效：3.5分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.44分

MIDNIGHT RUN~ROAD FIGHTER 2~



PlayStation/ RAC/ KONAMI/ 4800日圓

賽車遊戲可以說是差不多是最多產的一種遊戲，不過並非每隻也好玩的，這《MIDNIGHT RUN~ROAD FIGHTER 2~》尚可說是中等之作，首先是賽道方面，實在是太闊了，沒有多大挑戰性，而且路上的「車」太多了，有些時候根本不能通過，這是非常「取巧」的，幸而操作的便利補救了這方面的問題。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：2分
音樂/ 音效：1.5分
故事：——
操作性：2分
投入度：1.5分
原創性：2分
難易度：2分
移植度：——

平均分：1.88分

DAMDAM STOMPLAND



PlayStation/ ACT/ SME/ 5800日圓

一隻以踐踏對手影子來取得勝利的遊戲，其中的玩法相當新穎。由於陽光會作出不同方向的照射，所以非常考驗玩者快速的反應；惟有時單靠技術亦未就可擊敗對手，因為大家都估計不到陽光照射的方向，故此有時候幸運比起技術更為實際。但筆者總覺得此遊戲的背景及設計，和炸彈人有點兒相似，或許是我的錯覺吧？(Agent X)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：2.8分
音樂/ 音效：2.5分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3.2分
難易度：2.8分
移植度：——

平均分：2.97分

幻世虛構 精靈機導彈 ~ELEMENTAL GEARBOLT~



PlayStation/ STG/ SCE/ 港幣358元

SCE的原創射擊遊戲《幻世虛構 精靈機導彈～ELEMENTAL GEARBOLT～》，畫面與同廠的另一隻同類型射擊遊戲《HORNEDOWL》相近，同樣採用POLYGON作背景拼貼表現，畫面、氣氛益造不俗，BGM和音效表現亦十分出眾，而DEMO和間場動畫水準極高，是各方面表現俱佳的射擊之作。(KOTARO)

評分：
人物/ 機械：4分
畫面：4分
音樂/ 音效：3.5分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：——
平均分：3.5分

BLUE BREAKER



SEGA SATURN/ RPG/ HUMAN/ 6200日圓

這是昔日PC-FX版的移植作，試玩後發覺SATURN版似乎跟PC-FX版的《BLUE BREAKER》無大分別。以一隻強調戀愛的RPG來説，同類型的作品比較少見。整體上覺得很易玩的遊戲，姑勿論畫面是不是比較化，女角畫得是否討人喜歡，個人總覺得男主角加全女班的冒險隊伍有些牽強。(ABO)

評分：
人物/ 機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂/ 音效：2.5分
故事：2.5分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：4分
平均分：2.94分

A5



PlayStation/ SLG/ ARTDINK/ 港幣418元

以鐵路建設為藍本的模擬遊戲，感覺上就像SimCity及Transport Tycoon的混合體，不過其系統和各種設定則有很大的分別，要重新學習新系統確要花掉不少心機及時間。遊戲中，建築物等設計得非常細緻，而且玩者能處身於自己所建設的交通工具中，遊覽美麗的城市。可惜的是，Load碟的時間始終令人感到很不耐煩，使可玩性大大減低。死症！……(Agent X)

評分：
人物/ 機械：3.5分
畫面：4分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：2.8分
投入度：2.8分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：——
平均分：3.23分

風之古洛羅亞 ~door to phantomile~



PlayStation/ ACT/ NAMCO/ 港幣378元

NAMCO原創的3D冒險動作遊戲《風之古洛羅亞～door to phantomile～》，遊戲懂得着重簡單操作和解謎元素，人物設計亦相當不俗，畫面背景以POLYGON所構成，表現其獨特的空間感。聲音表現持有不同變化，配合CG間場動畫效果出色，然而感人的故事，才是遊戲最令人留下深刻印像之地方。(KOTARO)

評分：
人物/ 機械：4分
畫面：4分
音樂/ 音效：4分
故事：3.5分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：——
平均分：3.75分

鬥姬傳承 ~ANGEL EYES~



PlayStation/ FIG/ TECMO/ 5800日圓

移植自去年業務用街機的格鬥遊戲作品《鬥姬傳承～ANGEL EYES～》，雖然人物設定不俗，但遊戲畫面表現未能將其完全重現，部份角色的動態的而且確造得異常流暢，有的卻非常拙劣，乏略了角色之間表現的平衡性。角色的必殺技表現別具特色，遊戲性十分不俗，唯一垢病的是重覆而分別不大的隱藏人物着實令人頗為失望。(KOTARO)

評分：
人物/ 機械：3分
畫面：2.5分
音樂/ 音效：3分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：3.5分
平均分：3.17分

機動戰士Z高達



PlayStation/ STG/ BANDAI/ 請詢問特約經銷商

又一隻Z高達遊戲，難道今年真是Z高達年？遊戲的操作性和畫面質素都相當高，單是以新技術製成的動畫場面已叫人無話可說。而部件破壞系統更應記一功。操作方面亦不俗，但玩慣宇宙戰或空戰遊戲的朋友會好一點，否則可能較難掌握。使用「飛機桿」時雖不比手制易控制，但真的令人有操縱着M.S.的感覺。(HAJIME少尉)

評分：
人物/ 機械：4.5分
畫面：4分
音樂/ 音效：3分
故事：4分
操作性：3分
投入度：5分
原創性：3分
難易度：2分
移植度：——
平均分：3.6分

SHINING FORCE III ~SCENARIO 1王都之巨神~



SEGA SATURN/ SRPG/ SEGA/ 4800日圓

不錯！這是一隻相當不俗的遊戲，雖然以前黑龍並沒多大玩過這約系列的遊戲，不過這次的《SHINING FORCE III～SCENARIO 1王都之巨神～》製作得俗水準，人物方面，造型尚可，不過戰鬥時的畫面便相當精采，人物的動作雖仍有改進的地方，不過也算可以了，這遊戲最大的問題便是EVENT時間太長了，時間玩得久便會非常「悶」。(赤目黑龍)

評分：
人物/ 機械：3分
畫面：2.5分
音樂/ 音效：3分
故事：2.5分
操作性：2分
投入度：2.5分
原創性：2分
難易度：2.5分
移植度：——
平均分：2.5分

GRANDIA



SEGA SATURN/ RPG/ GAME ARTS/ 7800日圓

GRANDIA的故事不算新穎，但要演繹一個平凡的劇本卻並非易事，此遊戲正做得到這一點，每一段劇情、每一句對白都可看出工作人員的心思。完全360度轉動的地型原意十分不俗，但在SS機中的表現卻顯得力不從心，半實時戰鬥比體驗版流暢很多。總括來説是聖誕檔中一個穩紮穩打的中堅份子(TAZ)

評分：
人物/ 機械：4.5分
畫面：4分
音樂/ 音效：4.5分
故事：4分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：——
平均分：4分

REFRAIN LOVE ～想見你～



SEGA SATURN/ SLG/ RIVERHILL SOFT/ 6800日圓

移植去年於PlayStation上推出的戀愛SLG《REFRAIN LOVE～想見你～》，遊戲基本上是完全移植，雖然並未加入新的原創要素，但表現效果依然出色。人物設計相當吸引(尤其是佐倉朋美……)，畫面表現亦十分不俗，然而遊戲的系統和友情愛情設定實是比一般戀愛SLG更為有趣，初回限定附送的心形CD亦喜歡此遊戲者的恩物。(KOTARO)

評分：
人物/ 機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：3.5分
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：4.5分
平均分：3.67分

ARMORED CORE 魅影計劃



PlayStation/ STG/ FROM SOFWARE/ 港幣312元

由於時間關係，前作還沒有CLEAR，但那最後一版的記錄在這 真是非常有用，很難想像如沒有上集記錄的話以;那道古般的機體玩是何等辛苦……不過雖然較有故事性，但實在太短，似乎是專為對戰的一作。期待下集能玩「斷手斷腳」、加入盾和防禦系統：增加電鋸、電鑽、長矛、拳頭等格鬥武器！(HAJIME少尉)

評分：
人物/ 機械：5分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：4分
操作性：3分
投入度：5分
原創性：5分
難易度：3分
移植度：——
平均分：3.9分

綿花化女 COTTON 2



SEGA SATURN/ STG/ SUCCESS/ 5800日圓

對於一個射擊遊戲迷而言，《COTTON》是一隻相當不俗的遊戲，而其續集《COTTON 2》更可以說是「青出於藍」。首先是遊戲之中的攻擊方法，雖然要「輸入指令」，不過絕不影響遊戲的可玩性，而且要靈活地運用「連鎖」亦是遊戲的賣點所在，遊戲唯一會令玩者失望的便是在過版之中出現的人物不會說話，只有畫面和字幕而已。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:3分
故事:2分
操作性:3分
投入度:3.5分
原創性:2.5分
難易度:3.5分
移植度:3分

平均分:3分

MELTYLANCER Re-inforce



PlayStation/ SLG/ IMADIO/ 6800日圓

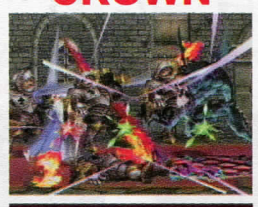
簡直無話可說，除了開場主題曲的前奏一段頗為兒歌、讀取稍為頻密，遊戲進行時間比想像中稍長外，筆者對整個遊戲都相當滿意，想不出其他缺點。人物設定吸引，美麗畫面多的是，電影片段表現理想，又無悶場，一隻好GAME強硬推介，ABO能在此向大家推薦這作品真的感到相當幸運…不過一想到無時間玩就覺得好無癮。(ABO)

評分：

人物/ 機械:4分
畫面:4分
音樂/ 音效:3.5分
故事:3.5分
操作性:5分
投入度:4分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.75分

PRINCESS CROWN



SEGA SATURN/ ARPG/ SEGA ATLUS/ 5800日圓

由SEGA和ATLUS共同開發的ARPG遊戲《PRINCESS CROWN》，人物設定各具特色，故事設定世界觀廣闊，而角色動態則運用新技術「MORPHING SYSTEM」令表現更為流暢，聲效臨場感亦造得異常出色，原創的煮食系統十分有趣，但ITEM容量處置方面則較少，令玩者要經常配置，這點就略為失誤。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械:4分
畫面:4分
音樂/ 音效:3.5分
故事:3.5分
操作性:3.5分
投入度:3分
原創性:4分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.56分

SIDE BY SIDE SPECIAL



PlayStation/ RAC/ TAITO/ 5800日圓

這次做評壇，自己有兩隻賽車遊戲，一比之下，這隻《SIDE BY SIDE SPECIAL》便不及前者了，首先是遊戲本身的質素，雖然這遊戲的標榜着「DRIFTING」的，不過，有時候實在要DRIFT得太過份了，而且有點兒「屈」的感覺，尤其是在雪地上時更甚，尤幸遊戲之中用的是實名車輛，算是給車迷的恩賜吧！(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械:2.5分
畫面:2分
音樂/ 音效:1.5分
故事:——
操作性:1.5分
投入度:2分
原創性:1.5分
難易度:2分
移植度:——

平均分:1.88分

J-LEAGUE實況 WINNING ELEVEN 3



PlayStation/ SOC/ KONAMI/ 5800日圓

各位如果對這作品是抱着十分大期望的話，它必定會令你失望。雖然遊戲本身仍然承襲着以往實況足球的特色，但是能夠使人的驚喜的地方並不多。而遊戲中的新系統，亦只不過是將全體攻擊及防守立體化，惟單憑這點並未能有耳目一新的感覺。筆者建議各位切勿以NINTENDO 64的實況足球來比較，否則沉悶及不安的感覺會一湧而至。(Agent X)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:——
操作性:3.5分
投入度:2.5分
原創性:2分
難易度:3分
移植度:——

平均分:2.86分

銀河公主傳說優奈3 ~LIGHTNING ANGEL



PlayStation/ SLG/ HUDSON SOFT/ 5800日圓

戰鬥不再是包剪揼形式令優奈迷更滿足。由於人馬眾多，所以即使系統比較簡單玩起來也有很多變化。難得的是生產商對戰況和角色能力能夠調校得恰到好處，令每個角色都派上用場。配合OVA推出令玩者更加投入。不過，生產商好像忘了優奈有海陸空三個形態的呢……(米奇)

評分：

人物/ 機械:4分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:3.5分
操作性:3分
投入度:4分
原創性:3分
難易度:4分
移植度:——

平均分:3.44分

SATURN BOMBERMAN FIGHT！！



SEGA SATURN/ ACT/ HUDSON/ 5800日圓

《BOMBERMAN》轉向3D的第一部在SATURN上推出的作品，今次不論在畫面抑或系統上都有着莫大的改進。遊戲的氣氛非常好（尤在對戰上），各方面質素都有所提昇。但提昇到見到都唔係好認得係《BOMBERMAN》，又似乎改動得太緊要。總括而言都玩得好開心，聖誕PARTY推介之作。(阿三)

評分：

人物/ 機械:3.2分
畫面:3.7分
音樂/ 音效:3.3分
故事:3.2分
操作性:3.8分
投入度:3.8分
原創性:3.8分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.5分

FIFA ROAD TO WORLD CUP 98



PlayStation/ SOC/ ELECTRONIC ARTS

由於得到FIFA承認，因此所有的球員到能夠以真實姓名出場。另外，今集比起以往FIFA系列的確是進步了不少，筆者覺得它風格越來越近似實況足球。不過，遊戲中的球員較細，很多時候一些明顯的犯規動作也沒有吹罰，令大家常常球場上不斷鏟鏟鏟……，好在若你侵犯龍門的話，就必定做標「紅牌阿姑」，大家不妨一試。(Agent X)

評分：

人物/ 機械:2.7分
畫面:2.8分
音樂/ 音效:2.5分
故事:——
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——

平均分:2.86分

CHAMELEON TWIST



NINTENDO 64/ ACT/ JAPAN SUPPLY SYSTEM/ 6980日圓

由JAPAN SUPPLY SYSTEM製作的《CHAMELEON TWIST》，一隻立體的動作遊戲。遊戲意念相當特別，以異變的變色龍作主角，於立體場景中冒險。畫面、聲效表現雖然一般，但操作性則造得頗為不俗，而且角色動態變化豐富，攻擊的模式很具新意，用於四人對戰上就更為有趣，唯一垢病的地方是視點切換實用性不大。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:3.5分
故事:3分
操作性:3.5分
投入度:3分
原創性:4分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.31分

在現世的盡處高唱愛歌的少女YU-NO



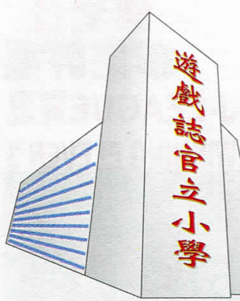
SEGA SATURN/ AVG/ ELF/ 6800日圓

ELF所出的作品，當然亦是一些「四級」遊戲的了，作畫及系統水準方面，無言地保持了一貫風格——忠實移植，畫面質素方面，雖然是不及於電腦版，但又有另一個優點，就是其強勁的聲優陣，果然是屬演技派的聲優，就算是畫面刪去了大部份「過火」的鏡頭，只要給他們一演之下，其影像及情形可立刻在腦中浮現出來。(山寺良牙)

評分：

人物/ 機械:4分
畫面:4分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:2分
原創性:3分
難易度:——
移植度:4分

平均分:3.25分



遊戲誌官立小學

Game Players Government Primary School

教師：阿三先生　　同學：阿莫、阿霍、阿斯



大家好！本人是「遊戲誌官立小學」的首席（唯一？）教員阿三，首先向各位説聲不好意思，皆因裝修延誤，又加上連場風雨，所以要到今天方可正式開學，實在非常抱歉。言歸正傳，本校成立目的是希望本着「人人為我，我為人人」的精神，讓廣大的機民都對遊戲機各方面知識有所獲益，一同接受免費教育的機會。好了，現在就正式開始第一堂——「突擊測驗！！」，各位同學，留心題目！



問題一

當插好SAVE卡後，開機取讀舊DATA時，不幸發生如圖二（此乃《創造職業球會2》畫面）情況，導致遊戲記錄不能使用的話，到底你會怎樣做？


■圖一～正常畫面


■圖二～出事，遊戲記錄有問題！

A.）阿莫同學的答案：

「仲駛諗，梗係先離開SAVE畫面，然後即刻搖出嚟插過，再入番SAVE畫面吓睇掂唔掂，冇事就繼續玩。」

B.）阿霍同學的答案：

「都冇乜嘅所謂嘅……玩過第二隻囉！」

C.）阿斯同學的答案：

「計我話就熄機先，睇吓係咪張卡插位污糟，還是插得唔好，之後開機再CHECK，真係唔得嘅話先至再想辦法。」

分析

選擇答案A者：

知否這樣做法後果會如何？有機會因電源短路（SHORT CIRCUIT）立刻燒掉主機；有機會令到SAVE卡內資料受破壞，因為你不會知道SAVE卡何時正在運作；雖然亦有機會完全平安無事，不過要冒TOTAL LOST風險，犯得着麽？二十分。

選擇答案B者：

問題根本沒有解決，完全不行，零分。

選擇答案C者：

這方法非常安全，可避免有任何風險之餘，亦是最正路的方面。可惜不同時期的SAVE卡，其質素亦有參差，唯有用心試多幾次吧！毅力可加，一百分。

「RING……………」

咦？原來夠鐘了，唯有留待下次繼續吧。臨落堂前先問大家，看看以下三款SAVE卡，哪一款最好用？答案下堂交。ANY QUESTION？無問題今堂就到此為止。GOODBYE CLASS！





TEXT: KOTARO

對戰格鬥遊戲世界中的三國鼎立

三國的演進

續上回，格鬥遊戲的雛形於《STREET FIGHER》中誕生，成為日後同類格鬥遊戲的指標，而製作《STREET FIGHTER》系列的公司CAPCOM，亦因此被定立於格鬥遊戲中不可或缺的廠商。其後，異軍掘起的廠商SNK，以獨特的系統、精細的畫面作為遊戲賣點，深受一般遊戲迷的歡迎，令該公司建立了一定的型像。還有，廠商SEGA對於遊戲技術的進步亦促使新概念的立體多邊形格鬥遊戲出現，其遊戲操作以及系統與平面格鬥遊戲大相逕庭，確立立體多邊形格鬥遊戲的模式。以上三家公司對於格鬥遊戲的發展，着實佔了舉足輕重的地位，拙者不感說此三家公司製作格鬥遊戲是最好，但大家不能不承認格鬥遊戲的演化與推進它們也是功不可抹的。

遍重傳統、穩紮穩打——CAPCOM

CAPCOM公司於1987年8月推出對戰格鬥遊戲《STREET FIGHTER》後，建立新性質的遊戲類別，而其概念亦早於此時開始發展。直至91年遊戲的續編《STREET FIGHTER II》推出，令對戰格鬥遊戲到達高峰，雖然其遊戲的開發者松本裕司和製作成員於不久後便轉投另一間廠商SNK（此乃後話），但CAPCOM仍不斷為《STREET FIGHTER II》系列推出新版本，可惜由於改進地方不多，令人有換湯不換藥之感。然而至《STREET FIGHTER II》系列中最後改良的版本《SUPER STREET FIGHTER II X》裏徹底地為遊戲系統重新改造加入新概念和元素，成為最出色的改良版本。在《STREET FIGHTER II》的完結後，CAPCOM亦着手開發新TITLE的格鬥遊戲——《VAMPIRE》，為傳統格鬥遊戲帶來新的衝擊。（未完待續）



■《STREET FIGHTER》系列以系統平衡為重心，遍向傳統的格鬥遊戲



■《VAMPIRE》系列的格鬥型式分為兩個重心，亦是首次將角色以動畫化表現，取代固有寫實表現之格鬥遊戲



■《X-MEN》及《MARVEL SUPER HEROES》系列較着重廣闊空間感的表現，而系統的新概念亦於此遊戲中盡為發揮



第三回

by HAJIME少尉

《RPG＝？》

引言

「凡天下之大勢，久分必合，合久必分……」當有人指青少年沈迷於電腦世界會流於自我封閉之際，源出於「個人主義」的CRPG已邁向「多人同時參與」，漸漸強調合群和團體合作。同時擁有SLG、AVG、TRPG和CRPG特點的遊戲快將出現了？

萬劍歸宗？！

正如之前所述，早期CRPG的出現源出於要在「只得一個人」的情況下，去享受RPG的樂趣；可是時至今日，家庭遊戲機PlayStation利用其記憶咭系統，發展出可以和朋友的冒險隊交換武器道具，以至隊伍成員的RPG遊戲；個人電腦利用日益蓬勃的國際網絡，去發展出能跟地球另一邊的朋友同時交談，交易或對戰的CRPG（還有數十名工作人員充當「衛士」，在城中巡邏維持治安呢！）；為甚麼會有這種發展？也許正如哲學家所言：「人是不能離群獨處的」。一般的CRPG玩家除了「鬥快爆機」、「鬥齊ITEM」，遇有難關互相討論研究之外，最後還是得「一個人」，「獨自」去完成遊戲，可是沒有人分享成果，又有甚麼意思？

「體驗生活」

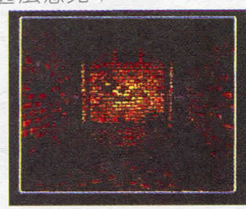
RPG的原意是「體驗生活」、「扮演另一個角色」，在重復扮演拯救世人，打敗大魔王的勇者十多年之後，也是時候換換口味了吧？也許有些人會說：RPG不就是這樣的嗎？在昔日玩TRPG的時候，少尉的前輩們在玩《D&D》的時候（當年是中文版時代……），因為角色們的等級都升到極限了，也沒有怪物甚麼好應付的（應該說打厭了……），結果有的去了當城主，有的成為某國的大將軍，有的成了宮廷法師，也有像《羅德島戰記》的傭兵王肯修那樣憑一己之力建立騎士團，甚至建立起自己的國家……各自有了自已的領地和軍隊之後，變成如《三國志》那類的模擬治國遊戲了！在《心跳》一類戀愛模擬遊戲流行時，也有人在冒險時玩過追求異性的情節啦！只是不管當時對角色來說是多麼浪漫，可是旁人看了就不免噁心了一點——角色是一男一女，可是玩者是男的，看着兩個大男孩互相甜言蜜語便……噁~~嘔……本來這些情況是很離譜的（←個人來說，但其實並非不可，視乎參與者的意願吧！），這亦正好說明了RPG的自由度，以及「體驗生活」、「扮演另一個角色」的原意。而隨着CRPG的發展，以上的事在電腦上重現也不是不可能的事。例如最近的《ULTIMA ONLINE》，現在遊戲誌已有礦工、裁縫和「鬥木佬」了！

後話

堂堂三期的連載總算告一段落，不知大家覺得怎樣？原意是想藉這裏為大家介紹RPG的種類的，但不巧地想說的和前輩的剛登出的舊作類似，所以用了另一種手法去為大家介紹「所謂RPG是甚麼」，但由於篇幅關係，很多想說的都未能提到，像TRPG的玩法、RPG的分類和一些「另類RPG」（電腦遊戲未盛行時，電視動畫會「移植」成TRPG，像《機動戰士高達》就是一例）等等。至於下期的話題嘛……不知大家有甚麼意見？



■上期曾提及的《WIZARDRY》將在PlayStation上登場



■在次世代機上的迷宮畫面



■雖然動作和戰鬥成分居多，但始終是OnLine RPG的先驅之一：《DIABLO》



■新世代CRPG的里程碑——《ULTIMA ONLINE》

新GAME時間表

PlayStation

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

12月發售遊戲

23日	■テイルズ オブ デスティニー	TALES OF DESTINY	NAMCO	5800日圓	RPG
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	7900日圓	AVG
	チョコボの不思議なダンジョン	陸行鳥之不可思議DUNGEON	SQUARE	6800日圓	RPG
	グランツーリスモ	GRAND TOURISM	SCE	5800日圓	RAC
	桃太郎電鉄 7	桃太郎電鐵 7	HUDSON	5800日圓	TAB
25日	■オレっ！トンバ	我是東巴!	WOOPEE CAMP	5800日圓	ACT
	■プリズナー オブアイス~邪神降臨~	PRINSONER OF ICE~邪神降臨~	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	■必殺パチンコステーション2	必殺彈珠機STATION 2	SUNSOFT	4900日圓	ETC
	■ZAP!SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	5800日圓	SPT
	サムライスピリッツ天草降臨 スペシャル	侍魂天草降臨 SPECIAL	SNK	5800日圓	FIG
	サイバーボッツ~フルメタル マッドネス~	CYBERBOTS	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ときめきメモリアル~forever with you~（ザ・ベスト）	心跳回憶（THE BEST）	KONAMI	2800日圓	SLG
	SANKYO FEVER実機シミュレーションVol. 2（仮称）	SANKYO FEVER實機模擬 Vol.2（暫名）	TEN研究所	5800日圓	ETC
	蒼穹紅蓮隊 黄武出撃	蒼穹紅蓮隊 黄武出擊	DATA EAST	5800日圓	STG
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	6800日圓	RPG
12月	チーム運営シミュレーション2 Formula GRAND PRIX 1997年版	創造車隊模擬 2 Formula GRAND PRIX 1997年版	COCONUTS JAPAN	價格未定	SLG

97年發售預定遊戲

97年冬	G・O・D pure	GOD pure	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	デジタルアートコレクション ヒロヤマガタ（仮称）	DIGITAL ART COLLECTION（暫名）	IMAGINEER	2980日圓	ETC
	パラサイト イブ	PARASITE EVE	SQUARE	價格未定	RPG
	双界儀	雙界儀	SQUARE	價格未定	ACT
	COMPLETE SOCCER On side	COMPLETE SOCCER On side	Tears	價格未定	SOC
	Lovers Game's plus~かなり対戦テニス~（仮称）	LOVE GAME'S plus（暫名）	Tears	價格未定	SPT
	サイドポケット 3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	5800日圓	TAB

98年1月發售遊戲

1日	スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
	マイクロマシーンズ	MICRO MACHINES	NAMCO	5800日圓	RAC
8日	■ドミノ君をとめないで	骨牌先生	ARTDINK	5800日圓	ACT
	グルーヴ地獄V	絶妙地獄 V	QUEN SONY RECORD	4800日圓	ETC
	V-RALLY'97CHAMPIONSHIPEDITION	V-RALLY'97 CHAMPIONSHIP EDITION	SPIKE	5800日圓	RAC
	■サテライトTV	衛星電視	日本一SOFTWARE	5800日圓	SLG
15日	バトルアスリーテス大運動会オルタナティヴ	大運動會	INCREAMENT P	5800日圓	SLG
	OPTIONチューニングカーバトル（仮称）	OPTION TURNING CAR BATTLE（暫名）	MTO	5800日圓	SLG
	ロスト チルドレン	LOST CHILDREN	SOFTBANK	5800日圓	AVG
	マイティ ボウリング	MIGHTY BOWLING	COCONUTS JAPAN	6800日圓	SPT
	Blaze&Blade~ETernal Quest~	Blaze&Blade~Eternal Quest~	T&E SOFT	5800日圓	RPG
22日	信長の野望・全國版	信長之野望 全國版	光榮	5800日圓	SLG
	コナミアンティークス~MSXコレクションvol. 2~	KONAMI經典~MSX COLLECTION vol.2~	KONAMI	4800日圓	ETC
	トゥームレイダース 2	盜墓者TOMB RAIDER 2	VICTOR SOFT	5800日圓	AVG
29日	■バッシングビート	BASHING BEAT	E3 STUFF	5800日圓	SPT
	Buckle Up!	Buckle Up!	SHANGLY LA	6600日圓	ACT
	スペクトラルタワー II	SPECTRAL TOWER II	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	■Bust A Move Dance&Rhythm Action	Bust A Move Dance & Rhythm Action	ENIX	5800日圓	ACT
	NBAパワーダンカーズ3	NBA POWER DUNKERS 3	KONAMI	5800日圓	SPT
	湾岸トライアル	灣岸TRIAL	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
	ビーバス&バットヘッドヴァーチァル・アホ症候群	癩孖B VIRTUAL 瘋狂症候群	B FACTORY	5800日圓	AVG
	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	4800日圓	PUZ
下旬	天使同盟（仮称）	天使同盟（暫名）	TGL	5800日圓	SLG
	■ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	4800日圓	ACT
	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	ACT
	■大坂湾岸バトル	大坂灣岸BATTLE	MEDIA QUEST	5800日圓	RAC
	★ザ・スターボウリングDX	THE STAR BOWLING DX	YOUMEDIA	7800日圓	SPT
1月	■スノーブレイク	SNOW BREAK	ATLUS	5800日圓	SPT
	■ASH TO ASH（仮称）	ASH TO ASH（暫名）	E3 STUFF	價格未定	FIG
	■モノポリー	大富翁	HASBRO JAPAN	5800日圓	TAB
	Neo ATLAS	Neo ATLAS	ARTDINK	5800日圓	SLG
	卒業M	卒業M	E3 SOFT	價格未定	SLG
	メタルフィスト	METAL FIST	EA VICTOR	5800日圓	FIG
	バイオハザード2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	ザ・マッチゴルフ	THE MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
	闘神伝カードクエスト	鬥神傳 CARD QUEST	TAKARA	5800日圓	ETC
	X. RACING	X.RACING	日本物產	5800日圓	RAC
	■ボンバーマンワールド	BOMBERMAN WORLD	HUDSON	5800日圓	ACT
	REAL ROBOTS Final Attack	REAL ROBOTS Final Attack	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	バックガイナ~よみがえる勇者たち~・覚醒編［ガイナ転生］・	BACK佳拿~甦醒的勇者們~・醒覺編[佳拿轉生]・	BING	5800日圓	SLG
	★バトルマスター	BATTLE MASTER	瀧工房VAL	5800日圓	FIG

98年2月發售遊戲

5日	R- TYPES	R-TYPES	IREM	5800日圓	STG
	エクサレギウス	EXE RESCUE	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	提督の決断III with パワーアップキット	提督之決斷3with power up kit	光榮	9800日圓	SLG
	ユニバーサルナッツ	UNIVERSIAL NAUTS	RAY UP	5800日圓	AVG
11日	■ゼノギアス	XENOGEARS	SQUARE	6800日圓	RPG
12日	テナント ウォース	房客戰爭	KID	5800日圓	ETC
	愛しあう事しかできない	不可以幹愛做的事	COCONUT JAPAN	5800日圓	ETC
19日	■プリズムコート	PRISM CODE	富士通電腦系統	5800日圓	SLG
	★DRUID~闇への追跡者~	DRUID~通往黑暗的追縱者~	光榮	6800日圓	RPG
26日	■ミサの魔法物語	美莎的魔法物語	SAMMY	6800日圓	SLG
	■THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
	天誅	天誅	SME	價格未定	ACT
	天仙娘々～劇場版～	天仙娘娘~劇場版~	Time Point	6800日圓	TAB
	ウィザードリィ リルガミンサーガ	巫術 尼路加明傳説	LOCUS	5800日圓	RPG
	★ミサの魔法物語 限定版	美莎的魔法物語 限定版	SAMMY	7800日圓	SLG
下旬	アンシャントロマン~Power of Dark Side~	古代羅馬~黑暗面的力量~	日本SYSTEM	6800日圓	RPG
	■ネクタリス（仮称）	NECTARIS	HUDSON	5800日圓	SLG
	■ハークスアドベンチャー~ヘラクレスの大冒険	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
2月	■ブリガンダイン- 幻想大陸戦記-	幻想大陸戰記	E3 STUFF	5800日圓	RPG
	■「ぶたゲー」でいいじゃない?	[快樂的豬]不好嗎?	SHANGLY LA	5600日圓	SLG
	■Battleround USA	Battleround USA	日本物產	5800日圓	RAC
	■ノエル Laneige	NOeL 2	PIONEER LCD	6800日圓	SLG
	■ノエル Laneige限定版	NOeL 2限定版	PIONEER LCD	8800日圓	SLG
	■ウルトラマンFIGHTING EVOLUTION	ULTRAMAN FIGHTING EVOLUTION	BANPRESTO	6800日圓	FIG
	激突！！スキーバトル（仮称）	激突!!滑雪戰鬥（暫名）	I'MAX	5800日圓	SPT
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	■最終電車	最終電車	VISIT	5800日圓	AVG
	ワンダー3 アーケード ギアーズ	WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.P2	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	イワトビペンギンROCKY X HOPPER2~探偵物語~	ROCKY x HOPPER 2~偵探物語~	CULTURE PUBLISHER	4800日圓	TAB
	ときときポヤッチオ	心跳小情人	KING RECORD	5800日圓	RPG
	かっとびチューン	FINAL TUNE	元氣	價格未定	RAC
	The Legend of Heroes III 白き魔女 もう一つの英雄たちの物語	英雄傳説III	GMF	5800日圓	RPG
	Project- V6	Project-V6	GENERAL ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	ナイトメア・クリーチャーズ	NIGHTMARE CREATURES	SCE	5800日圓	ACT
	チョロQ 3	Q版賽車 3	TAKARA	5800日圓	RAC
	チョロQ ジェットレインボーウィングス	Q版戰機 JET RAINBLE WINGS	TAKARA	5800日圓	RAC
	ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	ETC
	エッグ	EGG	東芝EMI	5800日圓	SLG
	ずっといっしょ	一直在一起	東芝EMI	5800日圓	SLG
	もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
	星で発見！！たまごっち（仮称）	在星上發現!TAMAGOCHI	BANDAI	5800日圓	SLG
	クーリエ・クライシス	CREATE CRISIS	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
	あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	東京23区制服WARS	東京23區制服WARS	MAD JAPAN	5800日圓	AVG
	オーバーブラッド2	OVER BLOOD 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
	★ファイナルラウンド	FINAL ROUND	ATLUS	價格未定	SPT
	★キッチンぱにっく	KITCHEN PANIC	PANSER SOFTWARE	4800日圓	不詳

98年3月發售遊戲

12日	★ロストソード~失われた聖剣~	LOST SWORD~失去了的聖劍~	IMAGINEER	6800日圓	ACT
19日	バトルシップ・ヤマト	戰船 大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	5800日圓	STG
中旬	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	新日本摔角擂台 鬥魂烈傳 3	TOMY	價格未定	FIG
下旬	スターオーシャン The Second Story	STAR OCEAN	ENIX	價格未定	RPG
3月	■アストロノーカ	ASTRO NoKA	ENIX	價格未定	SLG
	■ツインビーRPG	兵蜂RPG	KONAMI	價格未定	RPG
	■組み立てバトルくっつけっと	組合戰鬥	TECHNO SOFT	5800日圓	SLG
	■悠久幻想曲2nd Album	悠久幻想曲 2nd Album	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG
	■マネーアイドルエクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG

	REBUS	REBUS	ATLUS	價格未定	SRPG
	■メビウスリンク３Ｄ	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	5800日圓	STG
	ハローチャーリー	HELLO查里	ENIX	價格未定	ACT
	★アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	價格未定	SLG
	金田一少年の事件簿~地獄遊園殺人事件~	金田一之少年事件簿~地獄遊園殺人事件~	講談社	價格未定	AVG
	■精霊召喚~プリンセス オブ ダークネス~	精靈召喚~黑闇公主~	翔泳社	5800日圓	RPG
	装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800日圓	ACT
	★ワールドカップラグビー（仮称）	世界盃欖球（暫名）	DAZ	5800日圓	SPT
	Ｇｏ！Ｇｏ！ターボキッズ	Go!Go! TURBO KIDS	TGL	5800日圓	ACT
	ＡＤＶＡＮＣＥＤ Ｖ．Ｇ．２	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
	ブレイヴ・プローヴ	Brave Prove	DATAEAST	6800日圓	RPG
	■キョロちゃんの大冒険（仮称）	基洛之大冒險（暫名）	TOMY	5800日圓	ACT
	タイムボカンシリーズ ボカンですよ	幻影時光系列 我是母艦	BANPRESTO	5800日圓	STG
	サラブレッドブリーダー世界制覇編	THOROUGHBRED飼養者 世界制覇編	HECT	6800日圓	SLG
	ドリキン土屋圭市サーキットバトル（仮称）	DRIFT KING土屋圭市賽道戰鬥（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
	★レイクマスターズ２（仮称）	LAKE MASTER 2（暫名）	DAZ	價格未定	SPT

4月以後發售遊戲

4月	The Legend of Heroes・英雄伝説1&2・ドラゴンスレイヤー（仮称）	英雄傳説 1&2（暫名）	GMF	5800日圓	RPG
	探偵神宮寺三郎~夢の終わりに~	偵探神宮寺三郎~步向夢之終結~	DATA EAST	價格未定	AVG
5月	■快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	價格未定	ACT
	Jaja馬カルテット Mega Dream Destruction+	Jaja馬四重奏 Mega Dream Destruction+	GMF	5800日圓	不詳
	すたあ☆もんじゃ	星之問者	GMF	5800日圓	SLG
6月	The Legend of Heroes IV・英雄伝説4・朱紅い雫（仮称）	英雄傳説IV（暫名）	GMF	5800日圓	RPG
7月	Final One~into the mind~	Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT

98年發售預定遊戲

98年春	■東京魔人学園剣風帖	東京魔人學園劍風帖	ASMIK	價格未定	SLG
	■ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2 彩の愛歌	心跳回憶劇場系列 Vol.2 彩之愛歌	KONAMI	價格未定	ETC
	■競艇ファイティングスピリッツ	競艇FIGHTING SPIRIT	日本物產	價格未定	RAC
	■マジカル頭脳パワー!! PARTY SHOCK	魔法頭腦力量	VAP	5800日圓	ETC
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	快刀乱麻	快刀亂麻	IMADIO	價格未定	ACT
	ラヴェイジティ・シー・エックス	RADIACITY 3X	V NET	5800日圓	STG
	ガーディアン リコール~守護獣召還~	GUARDIAN RECALL~守護獸召還~	XING ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ ９７	拳皇'97	SNK	價格未定	FIG
	サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	價格未定	FIG
	★ＮＡＳＣＡＲ ９８	NASCAR 98	EA VICTOR	價格未定	RAC
	スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級冒險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	ストレート ビクトリー	STRAIGHT VICTORY	KALSONIC	5800日圓	RAC
	ひざの上の同居人/キティ オン ザ ラップ	膝上的同居人	KANEKO	價格未定	SLG
	ジャーム- 狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	我的公主	元氣	價格未定	SLG
	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	FIG
	頭文字Ｄ（仮称）	頭文字D（暫名）	講談社	5800日圓	RAC
	逢いたくて~your smiles in my heart~	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
	ときめきの放課後 ねっ☆クイズしよ	心跳之放課後	KONAMI	價格未定	ETC
	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	SLG
	アニマルコマンダー（仮称）	ANIMAL COMMANDER（暫名）	J.WING	價格未定	SLG
	D-0 Single Basketball	D-0 Single Basketball	JORDAN	5800日圓	SPT
	CAROL THE DARK ANGEL	CAROL THE DARK ANGEL	SCE	2000日圓	ETC
	トランスフォーマー ビーストウォーズ	變形金剛 野獸之戰	TAKARA	5800日圓	ACT
	★炎の料理人 クッキングファイター好	炎之料理人 COOKING FIGHTER 好	日本一SOFTWARE	價格未定	ACT
	バウンティソード・セカンド（仮称）	BOUNTY SWORD SECOND（暫名）	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	★夜想曲	夜想曲	PACK IN SOFT	5800日圓	AVG
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISUAL	4800日圓	ACT
	七英雄物語~レーミリアの奇跡~（仮称）	七英雄物語（暫名）	BANDAI VISUAL	5800日圓	RPG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	■リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	銃夢~火星の記憶	銃夢~火星之記憶	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	超魔神英雄傳 ANOTHER STEP	TAKARA	5800日圓	RPG
	■ラブリーポップ2 in 1 雀じゃん恋しましょ	戀愛報告 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	英雄志願 Gal Act Heroism	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	個人教授 La Lecon Particuliere	個人教授	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	ヒロイン ドリーム ２	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	将棋最強３	將棋最強 2	魔法	價格未定	TAB
	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	拳皇 京	SNK	價格未定	FIG
	★ガンダム ザ バトルマスター２	GUNDAM THE BATTLE MASTER 2	BANDAI	6800日圓	FIG
98年夏	トゥルー・ラブストーリー２	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
98年	■ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	きまぐれマイベイビィ~娘のスゴロク成長記~	心情浮動 MY BABY	AKUSERA	5800日圓	ETC
	タワードリーム２	TOWER DREAM 2	AKUSERA	5800日圓	ETC
	３Ｄ格闘ツクール	3D格鬥創作室	ASCII	價格未定	ETC
	■火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	イメージファイト & Xマルチプライ アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	海底伝説マーメノイド（仮称）	海底傳説 人魚洛依多（暫名）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	怒・首領蜂	怒・首領蜂	SPS	價格未定	STG
	Ｊリーグエキサイトステージ Ｖ１	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	サーキットの狼	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC
	バッドモジョ	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	ストライク ジャガー	STRIKE JAGUAR	GAPS	價格未定	STG
	ARKS 1000~目指せ！究極の召喚師~	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
	■宇宙のランデヴー~ＲＡＭＡ~	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	メタルギア ソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
	あのこどこのこ（仮称）	那孩子是哪裏的孩子（暫名）	SUCCESS	價格未定	SLG
	真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人（暫名）	J・WING	8900日圓	TAB
	ひとつやふたつ…いつつや怪談日本たられぱなしツアー2	一・二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	卒業III~Wedding Bell	卒業 III~Wedding Bell	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	２９９９年のゲーム・キッズ	2999年之遊戲小子	SCE	價格未定	ETC
	究極クイズこたえてプリース	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
	爆弾小僧スクープザキッド（仮称）	爆彈小子（暫名）	Tears	價格未定	ACT
	ジュンクラシック Ｃ．Ｃ．&ロペ倶楽部	JUN CLASSIC C.C. & 羅比俱樂部	T&E SOFT	價格未定	ETC
	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA~EXTREME SPEED~	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
	聖龍伝説~外伝~	聖龍傳說~外傳~	BAP	5800日圓	FIG
	マス・デストラクション~お父さんにもできるソフト~	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	STG
	■Ｄｅａｒ Ｆｒｉｅｎｄｓ	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	バックガイナ~よみがえる勇者たち~・飛翔編［うらぎりの戦場］・	BACK佳拿~甦醒的勇者們~-飛翔編[背叛的戰場]-	BING	5800日圓	SLG
	バックガイナ~よみがえる勇者たち~・完結編［そして、明日へ］・	"BACK佳拿~甦醒的勇者們~-完結編[之後,向着明天]"	BING	5800日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	Ｓｈａｄｏｗ Ｔｏｗｅｒ	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	MELT~フューチャリングエティ by アイアン・メイデン	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG

發售日未定遊戲

■ジャージーデビルの大冒険	JUDGE DEVIL之大冒險	KONAMI	5800日圓	ACT
ＧＵＩＬＴＹ ＧＥＡＲ	Guilty Gear	ARK SYSTEM WORKS	5800日圓	ETC
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
厄惨（仮称）	厄慘（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
魔紀行（仮称）	魔紀行（暫名）	ACTIVE ART	價格未定	ETC
ＮＨＬ Ｂｒｅａｋａｗａｙ	NHL BREAKAWAY	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
ファンタスティック フォ	神奇四俠	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
マジック・ザ・ギャザリング	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
シミュレーションＲＰＧツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
Nightmare Project〈YAKATA〉	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
Ｌ．Ｓ．Ｄ．	L.S.D.	ASMIK	價格未定	ETC
アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
宇宙機動ＶＡＮＡＲＫ	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
森の王国（仮称）	森林王國（暫名）	ASMIK	價格未定	SRPG
イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
コマンド&コンカー コンプリート	C & C COMPLETE	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SLG
■ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳説蒙面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
■ＳＮＫファン- ＣＤ 餓狼伝説編	SNK FAN-CD 餓狼傳說編	SNK	價格未定	ETC
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
ドラゴンクエスト Ⅶ	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
デビュー ２１	誕生 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
ＦＬＹ（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
ＣＨｉＬＬ	CHiLL	EA VICTOR	5800日圓	SPT
テーマ ホスピタル	THEME HOSPITAL	EA VICTOR	5800日圓	SLG
ダンジョン&ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
シェラザード伝説 黄金の帝国（仮称）	西拉薩傳說 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
ＮＨＬオープンアイス（仮称）	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
タイガーシャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
モータルコンバット トリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	FIG
ロボトロンＸ	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
ゲーム日本史~天下人 秀吉と家康~	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
■コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭的遺產~	KONAMI	5800日圓	STG
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol．3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル２（仮称）	心跳回憶2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ドルフィンドリーム	海豚夢	NACOM	價格未定	ACT
ブリーディング スタッド２（仮称）	BLEEDING STUD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ブロークン ヘリックス（仮称）	BROKEN HELIX（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

■幻想水滸伝 2	幻想水滸傳 II	KONAMI	價格未定	RPG
実況アメリカベースボール（仮称）	實況美國棒球（暫名）	KONAMI	價格未定	SPT
新体験3Dアクション（仮称）	新體驗3D ACTION（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
青山ラブストーリーズ	青山愛的故事	KONAMI	價格未定	AVG
遊戯王～たたかえ！！カプセルモンスター～（仮称）	遊戲王～戰鬥吧!!套囊怪物～（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」（仮称）	3D機械人射撃（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
ブシドーブレード弐	武士道之刃 貳	SQUARE	價格未定	FIG
バーチャルリモコン（ヘリポートー）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
Adidas Power Soccer International'97	Adidas Power Soccer International'97	SCE	5800日圓	SOC
FORMULA 1'97	FORMULA 1'97	SCE	5800日圓	RAC
NFL GAME DAY（仮称）	NFL GAME DAY（暫名）	SCE	價格未定	SPT
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD鷄蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
■エスケイパー	逃亡者	SME	價格未定	AVG
可変走攻ガンバイク	可變走攻GUNBIKE	SME	5800日圓	ACT
BOUNDY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
DEAD OR ALIVE（仮称）	DEAD OR ALIVE（暫名）	TECMO	價格未定	FIG
スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	5800日圓	RPG
ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
ナムコアンソロジー1	NAMCO選集 1	NAMCO	5800日圓	ETC
鉄拳3	鐵拳3	NAMCO	價格未定	FIG
JUMP KID（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
パチンコホール～新装大開店～	PACHINKO HALL～新裝大開店～	NEXT STONE	6800日圓	ETC
プレステボンバーマン（仮称）	PlayStation BOMBERMAN	BANDAI	價格未定	ACT
ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ETC
■クラシックロード～優駿編～	CLASSIC ROAD～優駿編～	VICTOR SOFT	價格未定	SPT
LIPROS（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ART	價格未定	ACT
オーガリアン亜人伝（仮称）	OGARIAN亞人傳（暫名）	VISUAL ART	價格未定	RPG
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
■重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
NHL98	NHL98	EA VICTOR	5800日圓	SPT
NAP・NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
アタリアーケードクラシック	雅達利經典街機	SOFTBANK	3800日圓	ETC
RAYMAN 2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
魔導都市エルピス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
エイフ（仮称）	APE（暫名）	SOFTBANK	價格未定	ACT
ブラックオニキス	BLACK ONYX	BPS	5800日圓	RPG
T-MEK（仮称）	T-MEK（暫名）	SOFTBANK	3800日圓	ACT
ウォーゴッズ	WARGODS	SOFTBANK	價格未定	FIG
ドライバー	DRIVER	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイアー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
ローカス（仮称）	LOCUS（暫名）	SOFTBANK	3800日圓	ACT
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	ACT
E-tude（仮称）	E-tude（暫名）	拓洋興業	價格未定	不詳
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR SOFT	價格未定	ACT
KING OF GAMES（仮称）	KING OF GAMES（暫名）	CLEF	4800日圓	ETC
OVER DRIVIN'2	OVER DRIVIN'2	EA VICTOR	5800日圓	RAC
ヴァーチャパーク the フィッシュ～ブクブクダイバー～	VIRTUAL PARK	光榮	5800日圓	SLG
ザウバー	ZAUVER	SQUARE	價格未定	STG
バトルアライアンス	戰鬥異形（暫名）	BANPRESTO	5800日圓	SLG
VIPER（仮称）	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	價格未定	STG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
マジカルドロップPLUS 1（仮称）	MAGICAL DROP PLUS 1!（暫名）	DATA EAST	價格未定	PUZ
The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD	雲海之擊墮王	MICRONET	價格未定	STG
らぷんつぇる（仮称）	RAPUNZEL（暫名）	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ
百魔館（仮称）	百魔館（暫名）	SHOULD	5800日圓	ETC
名探偵スチールウッド（仮称）	名偵探STEEL WOOD（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
どきどきボヤッチオ	緊張的波捷奧	KING RECORD	5800日圓	ACT
テストドライブ（仮称）	TEST DRIVE（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
プロ指南ウルトラ麻雀兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
レガシー・オブ・ケイン（仮称）	LEGACY OF KAIN（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	RPG
TRASH IN HOLYFIELD	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
MLB Pennant Race	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
NHL FACE OFF（仮称）	NHL FACE OFF（暫名）	SCEI	價格未定	SPT
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
プロフェッショナルビリヤード	專業桌球	IDEA FACTORY	5800日圓	SPT
ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
モンスターコレクション（仮称）	MONSTER COLLECTION（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	SLG
熱気球ゲーム	熱氣球遊戲（暫名）	ARTDINK	5700日圓	ETC
ギアヘブン	GEAR HEAVEN	TOEI SYSTEM	價格未定	ETC
ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC
バーチャルバスフィッシング（仮称）	VR鱸魚垂釣（暫名）	E3 STUFF	價格未定	SPT
リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
ボトムオブザナインズ2（仮称）	BOTTOM OF THE NINES 2	KONAMI	價格未定	SPT
ダービーマネジメント	打啤MANAGEMENT	KSS	5800日圓	SLG
デッドリースカイ	DEADLY SKY	COCONUTS JAPAN	6800日圓	STG
Screamer 2（仮称）	Screamer 2（暫名）	Tears	價格未定	RAC
EGGS OF STEEL（仮称）	EGGS OF STEEL（暫名）	ENIX	價格未定	ACT
パラダイスロスト	迷失樂園	ASCII	價格未定	RPG
棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
■名車列伝Greatest 70's	名車列傳 GREATEST 70's	EPOCH社	5800日圓	RAC
■るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～	浪客劍心 明治劍客浪漫譚～十勇士陰謀～	SCE	價格未定	RPG
■クロック！パウパウアイランド	CROC!PAWPAW ISLAND	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT

SATURN

12月發售遊戲

23日	■プリズナー オブ アイス	PRINSONER OF ICE	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	デビルサマナー～ソウルハッカーズ～悪魔全書第二集	DEVIL SUMMONER SOUL HUCKERS惡魔全書第二集	ATLUS	2800日圓	ETC
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	5800日圓	FIG
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル お買い得セット	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL 特別版	SNK	7800日圓	FIG
	反射でスパーク！	反射SPARK!	SIEG	5800日圓	ACT
25日	Wizard's Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	5500日圓	SLG
	仙窟活龍大戦カオスシード	仙窟活龍大戰	NEVERLAND COMPANY	5800日圓	RPG
12月	■じゃんぐリズム	JUNK RHYTHM	ALTRON	5800日圓	ETC

97年發售預定遊戲

97年冬	バーニングレンジャー	BURNING RANGER	SEGA	5800日圓	ETC
	ふぁッしょんタウン	FASHION TOWN	DAIKI	價格未定	SLG
	速攻生徒会	速攻生徒會	BANPRESTO	6800日圓	AVG
97年	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG

98年1月發售遊戲

15日	■ザ・スターボウリング Vol.2	THE STAR BOWLING Vol.2	YUMEDIA	6800日圓	SPT
	■放課後恋愛クラブ- 恋のエチュード-	放課後戀愛CLUB	SUNSOFT	6300日圓	SLG
	■放課後恋愛クラブ- 恋のエチュード- 初回限定版	放課後戀愛CLUB 初回限定版	SUNSOFT	6800日圓	SLG
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	■SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2	SANKYO FEVER 實機模擬 Vol.2	TEN研究所	5800日圓	SLG
	■ファーランドサーガ	FARLAND SAGA	TGL	6800日圓	SRPG
	金田一少年の事件簿～星見島かなしみの復讐鬼～	金田一少年之事件簿～星見島悲傷的復仇鬼～	HUDSON	5800日圓	AVG
22日	■ウィザードリィネメシス	巫術NEMESIS	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
	センチメンタル グラフティ 初回限定2枚組版	SENTIMENTAL GRAFFITI 初回限定2枚組版	NEC INTERCHANNEL	7500日圓	SLG
	ソロ クライシス	SOLO CRISIS	QUINTET	5800日圓	SLG
	街	街	CHUN SOFT	5800日圓	AVG
	■TILK～青い海からきた少女	TILK～碧海來的少女	TGL	6800日圓	RPG
29日	■実況Jリーグ 炎のストライカー	實況日本職業足球聯賽 炎之射手	KONAMI	5800日圓	SOC
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー for SEGANET（仮称）	迷你四驅超級工廠 for SEGANET（暫名,MODEM專用）	MEDIAQUEST	2800日圓	RAC
	プリンセスクエスト	PRINCESS QUEST	INCREMENT P	5800日圓	RPG
	プリンセスクエスト 限定版	PRINCESS QUEST 限定版	INCREMENT P	5900日圓	RPG
	■魔法少女プリティサミー～ハートのきもち～	魔法少女PRETTY SAMI～心之感覺～	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	坂本竜馬・維新開国	坂本龍馬 維新開國	KID	4800日圓	SLG
	大航海時代外伝	大航海時代外傳	光榮	6800日圓	SLG
	本格将棋指南 若林将棋塾	本格將棋指南 若林將棋塾	SIMS	6800日圓	TAB
	AZELパンツァードラグーンRPG	AZEL-PANZER DRAGOON RPG（暫名）	SEGA	6800日圓	RPG
	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	4800日圓	PUZ
	UNO DX	UNO DX	MEDIAQUEST	4800日圓	TAB
下旬	ガンブレイズS	GUNBRACE S	KID	6800日圓	RPG
	SDガンダムG CENTURY S	SD高達 G CENTURYS	BANDAI	6800日圓	SLG
	たまごっちパーク（仮称）	TAMAGOCHI PARK（暫名）	BANDAI	價格未定	SLG

1月	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	6800日圓	SLG
	フォトジェニック初回限定版	PHOTO GENIC 初回限定版	SUNSOFT	6800日圓	SLG
	卒業アルバム	卒業ALBUM	小學館PRODUCTION	3800日圓	SLG
	■ジャングルパーク~サターン島~	JUNGLE PARK~SATURN島~	BNG JAPAN	4800日圓	ACT
	■ジャングルパーク~サターン島~限定生産版	JUNGLE PARK~SATURN島~限定生產版	BNG JAPAN	5800日圓	ACT

98年2月發售遊戲

5日	★ＷＩＮＴＥＲ ＨＥＡＴ	WINTER HEAT	SEGA	5800日圓	SPT
12日	テナント ウォーズ	房客戰爭	KID	5800日圓	TAB
26日	メッセージ・ナビＶｏｌ．２	MASSAGE NAVIGATOR Vol.2	SIMS	2800日圓	ETC
中旬	湾岸トライアル ラブ	灣岸TRIAL LOVE	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
	ＳＡＶＡＫＩ	SAVAKI	MACROCABIN	5800日圓	FIG
下旬	■白き魔女 もうひとつの英雄伝説	白魔女~另一個的英雄傳説~	HUDSON	6800日圓	RPG
	■ハークスアドベンチャー	HECH'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
2月	■悠久幻想曲２ｎｄ Ａｌｂｕｍ	悠久幻想曲 2nd Album	MEDIAWORKS	5800日圓	SLG
	ワンダー３／アーケード ギアーズ	WONDER 3 / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	ＲＩＶＥＮ Ｔｈｅ Ｓｅｑｕｅｌ ｔｏ ＭＹＳＴ	RIVEN The Sequel to MYST	ENIX	7900日圓	AVG
	頭文字Ｄ~公路最速伝説~	頭文字D~公路最速傳説~	講談社	5800日圓	RAC
	くのいち捕物帖	女忍者捕物帖	CSK總合研究所	價格未定	AVG
	■スーチーパイアドベンチャードキドキナイトメア	美少女雀士大冒險	JALECO	6800日圓	AVG
	あやかし忍伝 くの一番プラス	不思議忍傳 九之一番 PLUS	翔泳社	6800日圓	RPG
	プロ野球チームもつくろう！	創造職業棒球隊	SEGA	5800日圓	SLG
	ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	SLG
	慟哭　そして…	慟哭 之後…	DATA EAST	價格未定	AVG
	■もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
	機動戦士ガンダム~ギレンの野望~	機動戦士高達~基力之野心~	BANDAI	6800日圓	SLG
	ラングリッサー~Ｄｒａｍａｔｉｃ Ｅｄｉｔｉｏｎ~	夢幻模擬戰~Dramatic Edition~	MASIYA	6300日圓	SRPG

98年3月發售遊戲

12日	ＥＶＥ ｔｈｅ ｌｏｓｔ ｏｎｅ	EVE the lost one	IMADIO	7800日圓	AVG
	ＴｅｃｈｎｏＭｏｔｏｒ	TechnoMotor	電子MEDISERVISE	4800日圓	不詳
3月	★モニカの城	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800日圓	不詳
	★Ｐｉａ☆キャロットへようこそ！！	歡迎來到Pia CARROT!!	KID	價格未定	SLG
	★アンジェリーク・デュエット	ANGELIQUE DUET	光榮	價格未定	SLG
	アストラスーパースターズ	亞斯特拉超級巨星	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
	★プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場 夢見妖精	NINELIFES	5800日圓	SLG

4月以後發售遊戲

4月下旬	ケリオトッセ（仮称）	KERIOTOSSE（暫名）	増田屋COPORATION	4800日圓	ACT
4月	探偵神宮寺三郎~夢のおわりに~	偵探神宮寺三郎~向夢之終結~	DATA EAST	價格未定	AVG
7月	■ウルトラマン図鑑 3	超人圖鑑3	講談社	價格未定	ETC

98年發售預定遊戲

98年春	■ルパン三世 ピラミッドの賢者	雷朋三世 金字塔的賢者	ASMIK	價格未定	ACT
	■ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2彩のラブソング	心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌	KONAMI	價格未定	AVG
	■悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲	惡魔城 X~月下之夜想曲~	KONAMI	價格未定	ACT
	■幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ ９７	拳皇'97	SNK	價格未定	FIG
	ＷＯＲＬＤ ＳＯＣＣＥＲ ＲＰＧ（仮称）	WORLD SOCCER RPG（暫名）	ENIX	價格未定	SRPG
	ヴァンパイア セイヴァー	VAMPIRE SAVIOR（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	價格未定	FIG
	スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	ダンジョンズ＆ドラゴンズコレクション	D & D COLLECTION	CAPCOM	5800日圓	ACT
	わくわくぷよぷよダンジョン	WAKUWAKUPUYOPUYO DUNGEON	COMPILE	價格未定	RPG
	ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
	ＴＨＥ ＨＯＵＳＥ ＯＦ ＴＨＥ ＤＥＡＤ	THE HOUSE OF THE DEAD	SEGA	價格未定	STG
	サクラ大戦 2~君、死にたもうことなかれ~	櫻大戰 2	SEGA	價格未定	AVG
	シャイニング・フォースＩＩＩ シナリオ．２（仮称）	SHINNING FORCE III SCENARIO.2（暫名）	SEGA	4800日圓	ARPG
	★少女革命ウテラ（仮称）	少女革命（暫名）	SEGA	價格未定	AVG
	■スーパーロボット大戦Ｆ完結編	超級機械人大戰 F 完結編	BANPRESTO	價格未定	SLG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	クーリエ・クライシス（仮称）	CREATE CRISIS（暫名）	BMG JAPAN	價格未定	ACT
	■ラブリーポップ２ｉｎ１雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	英雄志願 Ｇａｌ Ａｃｔ Ｈｅｒｏｉｓｍ	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	6800日圓	SLG
	★ひみつ戦隊メタモルＶ	秘密戰隊 變形V	毎日COMMUNICATIONS	價格未定	AVG
	海辺でリーチ！	海邊麻雀	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	クロック！パウパウアイランド	CROC!PAWPAW ISLAND	MEDIA QUEST	5800日圓	AVG
	制服~ハイスクールカウントダウン~	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	クロス探偵物語	CROSS偵探故事	WAKUJAM	6800日圓	AVG
98年夏	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	7800日圓	AVG
	シャイニング・フォースＩＩＩ シナリオ．３（仮称）	SHINNING FORCE III SCENARIO.3（暫名）	SEGA	4800日圓	ARPG
	全国美少女制服グランプリ ファインドラブ2	全國美少女制服格蘭披治 FIND LOVE 2	DAIKI	價格未定	SLG
98年	■音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	イメージファイト＆Ｘマルチプライ／アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	Ｊリーグ エキサイトステージＶ１	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	■サイキックフォース	PSYCHIC FORCE	SOFT BANK	價格未定	FIG
	真髄・碁仙人（仮称）	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	8900日圓	TAB
	ＬＯＯＳＥ（仮称）	LOOSE（暫名）	SIEER PIONEER	價格未定	RPG
	卒業ＩＩＩ~Ｗｅｄｄｉｎｇ Ｂｅｌｌ	卒業III~WEDDING BELL	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG

發售日未定遊戲

■ＺＡＰ！ＳＮＯＷＢＯＡＲＤＩＮＧ ＴＲＩＸ'９８	ZAP!SNOWBOARDING TRIX'98	PONNY CANNON	5800日圓	SPT
■サウンドノベルツクール2	音樂小説創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
■宇宙のランデヴー~ＲＡＭＡ~	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	價格未定	AVG
■究極タイガーＩＩ ＰＬＵＳ	究極TIGER II PLUS	NAXAT	5800日圓	STG
■FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
■ぷりてぃ電波ジャック（仮称）	PREATY電波JACK（暫名）	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
Ｇｕｉｌｔｙ Ｇｅａｒ	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
ＮＨＬ Ｂｒｅａｋａｗａｙ	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
シミュレーションＲＰＧツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
ダービースタリオン（仮称）	打吡大賽馬（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
■ＳＮＫファンコレクション 餓狼伝説	SNK FAN COLLECTION 餓狼傳説	SNK	價格未定	ETC
ブラックマトリクス	BLACK / MATRIX	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
フレンズ~青春の輝き~	FRIENDS~青春的光輝~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
モンスターメーカー・ホーリーダガー	MONSTER MAKER神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	SLG
ドラゴンナイト	龍騎士	ELF	價格未定	RPG
ＣＨＩＬＬ	CHILL	EA VICTOR	5800日圓	SPT
■バトルガレッガ	BATTLE GAREGGA	EA VICTOR	5800日圓	STG
メタルフィスト	METAL FIST	EA VICTOR	5800日圓	FIG
雷電ファイターズ	雷電FIGHTERS	EA VICTOR	5800日圓	STG
神罰　人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
スレイヤーズろいやる2（仮称）	魔劍美神ROYAL 2（暫名）	角川書店	價格未定	SRPG
ルナ エターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE（暫名）	角川書店	價格未定	RPG
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	價格未定	FIG
Ｘ２	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
バイオハザード ２	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎（仮称）	無人島物語 考古學者 高持慎一郎（暫名）	KSS	5800日圓	AVG
ＧＵＮＧＲＩＦＦＯＮＩＩ（仮称）	GUNGRIFFON II（暫名）	GAME ART	價格未定	STG
ワイプアウトＸＬ	WIPEOUT XL	GAMEBANK	價格未定	RAC
ゲーム日本史~天下人 秀吉と家康~	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
■コントラ~レガシー オブ ウォー~	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
ときめきメモリアル ドラマシリーズＶｏｌ．３	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
Ｖｉｒｔｕａｌ ＴＨＥＡＴＥＲ１天国に行けないパパ	Virtual THEATHER 1	SUCCESS	6800日圓	ETC
Ｖｉｒｔｕａｌ ＴＨＥＡＴＥＲ２ボーズ・ライフ	Virtual THEATHER 2	SUCCESS	6800日圓	ETC
Ｖｉｒｔｕａｌ ＴＨＥＡＴＥＲ３インターセプター	Virtual THEATHER 3	SUCCESS	6800日圓	ETC
フェイクダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪（仮称）	怪物之王 黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
現代大戦略ＳＴＲＩＫＥＳ（仮称）ワーズ（仮称）	現代大戰略Strikes（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
ＧＴ ２４	GT 24	JALECO	價格未定	RAC
ワーズ（仮称）	"WARRZ（暫名,MODAM專用）"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」	3D機械人射擊	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
ＨＯＵＳＩＮＧ	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
ＨＯＵＳＩＮＧ ＣＡＴＡＬＯＧ	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
ＳＥＧＡ ＡＧＥＳ／パワードリフト	SEGA AGES / POWER DRIFT	SEGA	價格未定	RAC
ＳＥＧＡ ＡＧＥＳ／ファンタシースター（仮称）	SEGA AGES / FANTASY STAR	SEGA	價格未定	RPG
ソニック ザ ファイターズ（仮称）	SONIC THE FIGHTERS（暫名）	SEGA	價格未定	FIG
★ドラゴンフォースＩＩ~神去りし大地に~（仮称）	DRAGON FORCE II~在神離去的大地上~（暫名）	SEGA	價格未定	RPG
バーチャファイター３	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
ハートオブダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
Ｅ－ｔｕｄｅ（仮称）	E-tude（暫名）	拓洋興業	價格未定	AVG
超ＦＬＡＰＰＹ	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
ＢＡＳＩＣ ｆｏｒ ＳＥＧＡ ＳＡＴＵＲＮパソコン接続タイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN 電腦接連TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

BASIC for SEGA SATURNスタンドアローンタイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN STAND ALONE TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
レクイエム（仮称）	安靈曲（暫名）	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
ファンズフォルム	FANS FORME	日本MMI Technology	價格未定	AVG
SUPER 301 S. Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
パチンコホール～新装大開店～	PACHINKO HALL~新裝大開店~	NEXT STONE	6800日圓	ETC
スチームパイレーツ（仮称）	汽船海賊（暫名）	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
サターンボンバーマン（仮称）	SATURN BOMBERMAN（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
ダンジョン・マスターネクサス	DUNGEON MASTER NAKUSASU	VICTOR ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
かもめ大作戦～女神たちのささやき～	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
ピラミッドの謎	金字塔之謎	RAY	價格未定	AVG
スタートリング. オデッセイ 1	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
ブルーボリューションスタートリング. オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング. オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT
テーマ ホスピタル	THEME HOSPITAL	EA VICTOR	5800日圓	SLG
東京立身出世伝（仮称）	東京立身出世傳（暫名）	NAXAT	5800日圓	AVG
RAYMAN2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
ドラゴンナイト4	龍騎士 4	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
X- JAPAN 2（仮称）	X-JAPAN 2（暫名）	SEGA	價格未定	ETC
オフロード	OFF ROAD	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	LETHAL ENFORCERS精裝版	KONAMI	價格未定	STG
幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
V. R. 麻雀（仮称）	V.R.麻雀（暫名）	日本物產	價格未定	TAB
オベリスクプロジェクト・オスカーを遂行せよ！	OBELISK	BMG JAPAN	6800日圓	SLG
DiSc Station SATURN（コンビニ専用）	Disc Station SATURN（便利店專用）	COMPILE	1980日圓	ETC
ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFTBANK	5800日圓	STG
マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
飯田譲治ナイトメア	飯田讓治NIGHTMATE	PACK IN SOFT	6800日圓	AVG
アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ファイロ&クロード（仮称）	菲亞羅與古羅頓（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
タンク（仮称）	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	SLG
瞳Evolution（仮称）	瞳Evolutoin（暫名）	MEDIA RING	價格未定	SLG
RANSA- 恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
プラドルDISC	偶像DISC 賽車女郎篇	Sada Soft	3800日圓	ETC
プリズムコー	PRISM CODE	富士通電腦系統	價格未定	SLG
ときめきミュージックCD2（仮称）	心跳回憶MUSIC CD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
MVPベースボール '96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
CRITICOM- ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
MAGIC：THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
スパイダー（仮称）	蜘蛛王冒險記	BMG VICTOR	價格未定	ACT
3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIEER PIONEER	5800日圓	TAB
ヴォイスステーションPart 1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
スーチーパイ3	美少女雀士 3	JALECO	價格未定	ETC
ぷるるん！シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL（暫名）	J.WING	價格未定	PUZ
BOOK OF SORCERIES	BOOK OF SORCERIES	ALTUS	價格未定	RPG
ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
プラドルDISCコスプレーヤーズ2	偶像DISC特別編 COSTUME PLAYERS 2	Sada Soft	3800日圓	ETC
モトクロス（仮称）	越野電單車賽（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
マネーアイドルエクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
プライマルレイジ	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
クローズ（仮称）	CLOSE（暫名）	ATENA	5800日圓	不詳
スノークィーン	SNOW QUEEN	ARIADNE MEDIA	4800日圓	ETC
卒業S（仮称）	卒業S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
DREAM SQUARE山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
SANKYO FEVERシリーズ（仮称）	SANKYO FEVER SERIES（暫名）	TEN研究所	價格未定	ETC
センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG

N64

12月發售遊戲

19日	■エアロゲイジ	AEROGATE	ASCII	7800日圓	RAC
	■64で発見！！たまごっちみんなでたまごっちワールド	在64中發現 TAMAGOCHI WORLD	BANDAI	6800日圓	SLG
	バーチャルプロレスリング64	VIRTUAL職業摔角擂台64	ASMIK	6800日圓	SPT
	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒	亞烏與亞蘭 炎之大挑戰	HUDSON	5980日圓	SLG
21日	ヨッシーストーリー	YOSHI之故事	任天堂	6800日圓	AVG
26日	■遥かなるオーガスタMASTER'98	遙遠哥爾夫球 MASTER'98	T&E SOFT	價格未定	SPT
12月	シムシティ2000（仮称）	SIM CITY 2000（暫名）	IMAGINEER	6800日圓	SLG

97年發售預定遊戲

97年	カービィのエアライド（仮称）	卡比的AIRLIGHT（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG

98年1月發售遊戲

4日	新日本プロレス闘魂炎導~Brave Spirits~	新日本職業摔角鬥魂炎導	HUNSON	6980日圓	SPT
29日	NBA IN THE ZONE'98	NBA IN THE ZONE'98	KONAMI	7800日圓	SPT
1月	超空間ナイタープロ野球キング2（仮称）	超空間NIGHTER職業棒球王2（暫名）	IMAGINEER	6980日圓	SPT
	忍たま乱太郎 1・2・3（仮称）	忍者亂太郎 123（暫名）	CULTURE BRAIN	6980日圓	ACT

98年2月發售遊戲

2月	スノーボーディング（仮称）	SNOW BOARDING（暫名）	任天堂	6800日圓	SPT

98年3月發售遊戲

3月	■ランボルギーニ64（仮称）	林寶堅尼64（暫名）	TAITO	7800日圓	RAC
	魔法聖紀エルテイル（仮称）	魔法聖紀EL TILL（暫名）	IMAGINEER	6980日圓	RPG
	キラッと解決！64探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	6980日圓	AVG
	スノー スピーダー	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	6980日圓	RAC
	実況パワーフルプロ野球5	實況力量棒球5	KONAMI	價格未定	SPT
	MOTHER 3	MOTHER 3（64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
	シムシティ64（仮称）	SIMCITY 64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	SLG
	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	ポケットモンスター64（仮称）	POCKET MONSTER 64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	未定
	マリオアーティスト	MARIO ARTIST（64DD專用）	任天堂	價格未定	ETC
	SONIC WINGS ASSAULT	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	8800日圓	STG

98年4月發售遊戲

98年4月	ファイティング カップ	FIGHTING CUP	IMAGINEER	6800日圓	FIG
	ゼルダの伝説64（仮称）	煞爾達傳說 時之洋壎	任天堂	6800日圓	ARPG
	バンジョーとカズーイの大冒険	BANJO與KAZOOIE之大冒險	任天堂	6800日圓	ACT
6月	F- ZERO X	F-ZERO X	任天堂	價格未定	RAC
	ポケモンスタジアム	POCKET MONSTER運動場（64DD專用）	任天堂	價格未定	不詳
7月	■NBAバスケットボール（仮称）	NBA藍球（暫名）	VIDEO SYSTEM	6800日圓	SPT

新GAME時間表

98年發售預定遊戲

98年春	キングヒル（仮称）	KING HILL（暫名）	KEMCO	價格未定	不詳
	パチンコ３６５日	彈珠機365日	SETA	價格未定	ETC
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	森田将棋６４	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
	Ｌｅｔ’ｓスマッシュ	Let's SMASH	HUDSON	價格未定	不詳
	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
98年秋	ポケモンスナップ	POCKET MONSTER NAP（64DD專用）	任天堂	價格未定	不詳
98年	ピカチュウげんきでちゅう（仮称）	比格治健康嗎（暫名）	任天堂	價格未定	不詳
	フライトシミュレーター（仮称）	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	レースゲーム（仮称）	賽車遊戲（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC

發售日未定遊戲

■パチンコワールド６４	彈珠機世界64	SHOUEI SYSTEM	價格未定	ETC
■ラストレジオンＵＸ（仮称）	最後軍團UX（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
ウェインガレッツキー３Ｄホッケー（仮称）	WAIN GARAGE 3D HOCKEY（暫名）	GAMEBANK	價格未定	SPT
ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	價格未定	ACT
G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	KONAMI	價格未定	FIG
ハイブリッドヘブン（仮称）	HIGH BRIDE HAVEN（暫名）	KONAMI	價格未定	ARPG
悪魔城ドラキュラ３Ｄ（仮称）	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
実況 Jリーグパーフェクトストライカー2（仮称）	實況日本職業足球聯賽PERFECT STRIKER 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SOC
クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION（仮称）	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION（暫名）	TOMY	價格未定	SLG
キャバリーバトル３０００	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
ウルトラドンキーコング（仮称）	超級DONKEY KONG（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	ACT
クライマー（仮称）	CLIMBER（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	ETC
ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
スーパーマリオＲＰＧ６４（仮称）	超級瑪利奧RPG 64（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
ゼルダの伝説６４（仮称）	煞爾達傳說64（暫名；64DD專用）	任天堂	價格未定	ARPG
バキーブキー（仮称）	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
ボディ　ハーベスト（仮称）	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
スペースダイナマイツ（仮称）	SPACE DYNAMITE	BECK東海	價格未定	ACT
トニックタラブル	TRAIN TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳
ランホルキーニ６４	RUN HORKINI	TAITO	價格未定	不詳
雷のごとく～超高速囲碁～	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB
新・格闘～バトルダンサーズ（仮称）	新格鬥BATTLE DANCERS（暫名）	KONAMI	價格未定	FIG
リーズン（仮称）	理由（暫名）	IMAGINEER	價格未定	TAB
ストラグルハード（仮称）	STRUCKLE HEART	IMAGINEER	價格未定	ACT
３Ｄ格闘（仮称）	3D格鬥（暫名）	IMAGINEER	價格未定	FIG

超級任天堂

12月發售遊戲

19日	爆球連発！スーパービーダマン	爆球連發!超級必達人	HUDSON	4980日圓	AVG

97年發售預定遊戲

97年	マジックボール	MAGIC BALL	POW	6800日圓	ACT

98年1月發售遊戲

30日	■HEIWA Parlor! Mini 8 パチンコ実機シミュレーションゲーム	和平Parlor! Mini 8 彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	5200日圓	SLG

新GAME時間表

發售日未定遊戲

★ロックマン&フォルテ	ROCKET & FORTY	CAPCOM	價格未定	ACT
ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG

NEO・GEO

發售日未定遊戲

ブレイジングスター	BRAZING STAR（卡帶）	SNK	價格未定	STG
ブレイジングスター	BRAZING STAR（CD-ROM）	SNK	價格未定	STG
幕末浪漫 月華の剣士	幕末浪漫 月華之劍士（卡帶）	SNK	價格未定	FIG
幕末浪漫 月華の剣士	幕末浪漫 月華之劍士（CD-ROM）	SNK	價格未定	FIG

PC-FX

12月發售遊戲

16日	■卒業R	卒業R	NEC AVENUE	7800日圓	SLG

98年2月發售遊戲

98年2月	■アニメフリークＦＸ ＶＯＬ．６	動畫現像 VOL.6	NEC HE	價格未定	ETC

98年3月發售遊戲

3月	■負けるな魔剣道Ｚ	魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
	アンジェリーク 天空の鎮魂	ANGELIQUE天空之鎮魂歌	NEC HE	7800日圓	SLG

98年發售預定遊戲

98年春	ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT
	ファーストＫｉｓｓ☆（仮称）	初吻（暫名）	HUNECKS	價格未定	SLG
98年	■はたらく★少女てきぱきワーキンラブＦＸ	爽快WORKING LOVE FX	NEC HE	價格未定	SLG

發售日未定遊戲

ＭＡＳＴＥＲＳ遥かなるオーガスタ３（仮称）	MASTER哥爾夫球3（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
ペブルビーチ波濤（仮称）	波濤哥爾夫球（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
天外魔境Ⅲ ＮＡＭＩＤＡ	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲



GAME MUSIC STATION

假如我是天使～館林見晴

製造商：KING RECORD
編號：KIDA-7637
發售日：11月21日
價格：1020日圓

如果以受歡迎程度來排序，《心跳》人物中，除了藤崎詩織、虹野沙希、片桐彩子之外，第四位應該算到館林見晴了，所以她推出獨立唱片只是遲早問題。論唱功，菊池志穗比虹野（菅原祥子）實在好得多，不過聲線始終差一點。三首歌之中，《假如我是天使》和《ANGEL EYES》因為是度身訂造的關係，較適合她唱。至於《無言的風》由於以前聽過緒方惠美的版本，所以給比了下來。



近年菊池志穗在聲優界頗為活躍，也常在其他遊戲中以主角身份登場，我想，KONAMI可能很快便公布《心跳DRAMA系列VOL.3》的主角是館林見晴了。（米奇）

評分：6分

TRUE LOVE STORY Vocal Collection Vol.1

發售商：ONE-DER ENTERTAINMENT
編號：WDDN-28017
發售日：11月21日
價格：2854日圓

《TRUE LOVE STORY》在推出其修訂版《TRUE LOVE STORY——Remember My Love——》之前，便推出一隻ALBUM。這ALBUM是收錄了DRAMA系列內的歌曲，當時該些曲原是短版本的，但到了這Vocal Collection，所收錄的版本就會都是全長足版。另外，這ALBUM中更有兩首新曲和桂木綾音（CV：菊池志穗）及天野綠（CV：池澤春菜）的一小段對白，背景音樂亦大多是從DRAMA中的配樂抽下來的，各位《TRUE LOVE STORY》迷，這碟絕對不能錯過。（山寺良牙）

評分：7



心跳回憶—— Fantastic Christmas Party

發售商：KONAMI
編號：KICA7814
發售日：11月21日
價格：3059日圓

又到聖誕，又到聖誕………平安夜，聖善夜，萬暗中，光華射。一聽到這曲調，大家便知道聖誕又即將來到，各位可有人陪你過聖誕？我雖然沒有，不過就有《心跳回憶》一班可愛的女孩陪我過聖誕。始終只有聖詠才能令我從緊張的心情中舒緩過來。



今次的歌曲全都是從原曲中REMIX過來的，除了原本的歌詞沒變外，其那種聖誕氣氛亦完完整整地保留下來。另外，在每首曲之間亦有女孩的獨白，並講述她們每個人對聖誕的感受，十分之有詩情畫意。如果不嫌棄聽些變了樣的聖誕音樂，這ALBUM絕對是於這段期間中聽得過的，拿來播播也不錯的。（山寺良牙）

評分：7

Roommate 井上涼子 Sound Track 集

發售商：DATAM POLYSTAR
編號：DPCX-5091
發售日：11月24日
價格：3059日圓

《ROOMMATE——涼子in summer vacation——》相信各位已玩過了，大家覺得今集如何？如果閣下很喜歡該遊戲的音樂，而又嫌在GAME中聽得不過癮的話，本人建議你買此碟。這唱片除收錄了《ROOMMATE——涼子in summer vacation——》的BGM外，更收錄了四個由涼子讀出的故事（在遊戲中只能聽到一個，除非你玩四次以上）。另外，ENDING的REMIX版亦會收錄在碟中，對於《井上涼子》的BGM念念不忘的人，不妨買來聽聽。（山寺良牙）



評分：6

12月新碟精選

古惑狼萬事皆休（古惑狼2）

發售商：SONY RECORD
編號：SRCL-4153
發售日：12月12日
價格：1223日圓



幕末浪漫·月華之劍士

發售商：PONY CANNOY／SCITRON LABEL
編號：PCCB-00287
發售日：12月17日
價格：1529日圓



AZEL-PANZER DRAGOON RPG

發售商：MABELAS ENTERTAINMENT
編號：MJCA-00009（2枚組）
發售日：12月17日
價格：2625日圓
初回特典：《AZEL》體驗版




你與我的歌／菊池志穗（TRUE LOVE STORY）

發售商：ONE-DER ENTERTAINMENT
編號：WDDN-35
發售日：12月17日
價格：1020日圓



任天堂新寵 POCKET MONSTER



鳴謝：日通動畫廊

PIKCHU! PIKCHU!

落街買新嘢第一次同大家見面，本欄將主力介紹各種至IN嘅遊戲精品同玩具，歡迎來信指點或提供購物情報。有睇遊戲誌報導相信都已經留意到，來年任天堂將會以POCKET MONSTER為主打作品。今期為大家推介在日本大熱嘅POCKET MONSTER精品同玩具，買嚟做聖誕禮物就至正啦！

主持人
TAZ




掌上明珠PIKACHU

這款PIKACHU公仔看來沒甚麼特別，但它的底部藏有感應器，只要放在手上就會怪叫。



PIKACHU聲光鎖匙扣

搖一搖，PIKACHU就會發聲又發光，可惜不能配合手提電話作「來電顯示燈」。

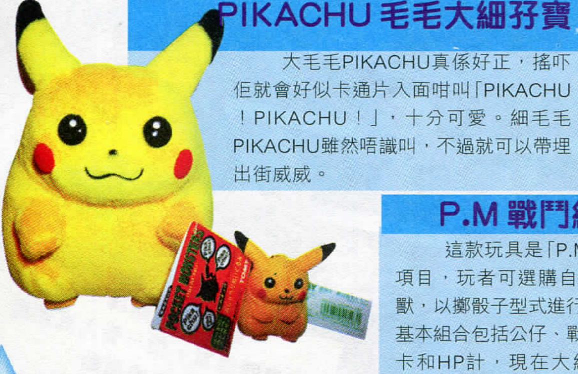


對戰鉛筆

相信好多小朋友都玩過「爆走兄弟」嘅玩具鉛筆，而這款就更有趣，只要將附送的道具裝在鉛筆頭，就可以與朋友仔進行一場簡單的格鬥遊戲了。

文具系列

文具係動畫商品中不可缺少嘅一環，有信紙、記事簿、筆袋、間尺、墊版等基本選擇。除此之外連牙刷、毛巾、洗頭水都有，的確是十分無孔不入。



PIKACHU 毛毛大細孖寶

大毛毛PIKACHU真係好正，搖吓佢就會好似卡通片入面咁叫「PIKACHU！PIKACHU！」，十分可愛。細毛毛PIKACHU雖然唔識叫，不過就可以帶埋出街威威。

彩色活動模型

這套模型同樣不用上色，而玩法與市面上的「元祖戰士」大至相同，砌好後有些可以搖頭擺尾，有些則可發射飛彈。



P.M 戰鬥組合

這款玩具是「P.M」最基本的項目，玩者可選購自己喜歡的怪獸，以擲骰子型式進行對戰。一套基本組合包括公仔、戰鬥骰、戰鬥卡和HP計，現在大約賣30元左右。



P.M 棋盤遊戲

這款棋盤遊戲可供五人同玩，其基本玩法與康樂棋相似，不過就加入了戰鬥元素。玩者可選擇能力各異的人物開賽，途中戰勝敵人更可將怪獸收為己用，它的棋盤可謂相當巨型，一張四人食飯台才可放得下，適合一家大細齊齊玩（當然要懂日文啦）。



P.M 戰鬥擂台

怪獸們打到天翻地覆，一個迫力十足嘅擂台又點可以缺少呢？擂台同GAME BOY帶一樣分為紅色同綠色兩款，每款都附送四隻怪獸同多顆戰鬥骰子，百多元就可以打餐飽，至啱唔想洗錢逐隻買怪獸嘅人。



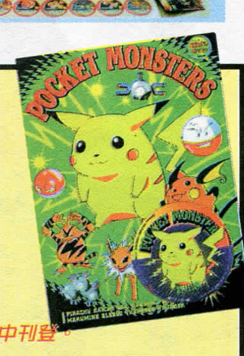
POCKET MONSTER 精品抽獎

落街買新嘢第一次出場，將會送出五份「見面禮＋聖誕禮物」給讀者，而獎品有…

- 頭獎1名：飛彈怪模型組合
- 貳獎1名：PIKACHU戰鬥組合
- 三獎1名：對戰鉛筆一對
- 四獎1名：PIKACHU信紙
- 五獎1名：PIKACHU墊版

截止日期：1998年1月5日

來信者請註明「POCKET MONSTER精品抽獎」，並在信封底寫明姓名、身份證號碼、地址和聯絡電話，得獎名單將於65期遊戲誌中刊登。



1998年遊戲月曆推介

點解要洒心機花百多元買心儀嘅月曆？因為月曆的用途有很多，學生哥可以用來MARK低考試同放假日期，打工仔日日計嘢幾時出糧，大肚婆又可以計預產期。試問一樣有用，又日日對住嘅生活必須品，又點可以「求其」個米舖日曆頂檔吖！睇得遊戲誌嘅朋友相信都會有一兩隻自己喜歡嘅遊戲，家陣就等我介紹幾款精美嘅遊戲月曆比大家啦！

文：TAZ

天生格鬥狂！

街頭霸王III 新世代月曆

好多朋友都十分喜歡街霸III的真實型畫風，年長了的亞隆亞KEN比舊作的顯得更強悍更好打。月曆選用的原畫畫法十分之粗豪，與KOF97的畫法走完全不同的路線，相信每日對住人都會勇猛些。



無責任月曆評：
粗豪的畫風有霸氣，而12月出現的評分妹妹更是一絕
心水指數：★★★★☆

買定等拳皇98！

拳皇97超強人氣月曆

雖然整個月曆都沿用遊戲的設定原畫，但每幅都經過細心配色，務求令畫面與角色配合。每一頁都有兩隊人物的原畫，最特別的是日本隊請得YUKI客串演出，比幾十元買一張海報要化算得多。





無責任月曆評：
比較令人失望的一個月曆，但KOF迷相信仍會支持
心水指數：★★☆☆☆

我愛蘿蔔頭！

機械人大戰DATA月曆

有唔少自稱超級機械人迷嘅人，連機械人嘅基本DATA同武器都唔係好清楚。快快購入這款以超級機械人大戰系統中最為突出嘅24款機體資料集結而成嘅月曆，惡補一下啦！





無責任月曆評：
本來唔想買，但一看內頁就產生擁有的衝動
心水指數：★★★★☆

至適心跳囉！

心跳回憶豪華禮盒月曆

呢款心跳豪華版月曆，淨係睇個精美嘅禮盒就知道唔少料啦！眾多心跳美女會為你帶嚟六張充滿季節感嘅新製原畫，一月館林見晴會同早乙女兄妹砌「殺人雪熊」，夏天佢哋重會游水呢！



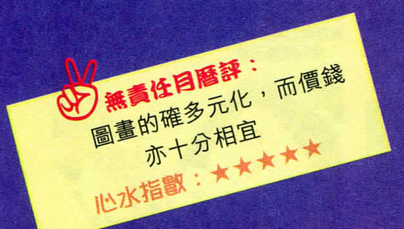


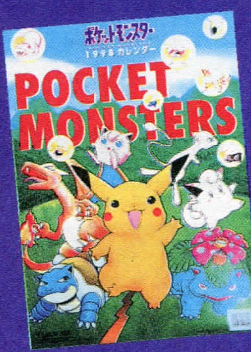
無責任月曆評：
插畫從新繪畫，加上精美禮盒，每個心跳FANS都想要嘅聖誕禮物
心水指數：★★★★★

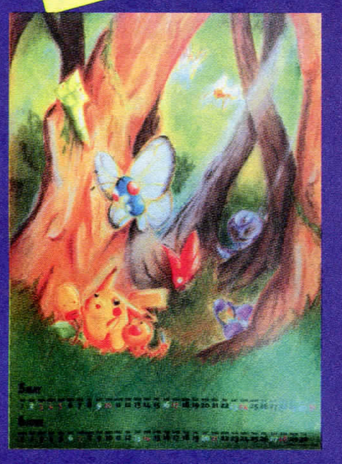
清純可愛FEEL！

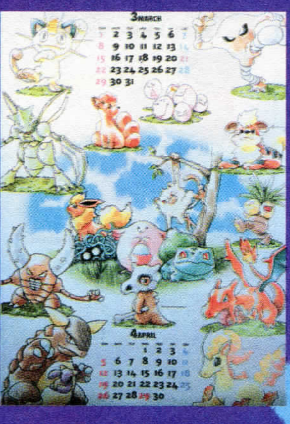
POCKET MONSTERS畫集月曆

咪以為PM係低年齡作品，內容就一定會好普通。其實佢嘅內頁選用了膠片畫、水彩畫、粉彩畫等多種素材，製作水準係十分之高喋。除此之外佢嘅售價亦只不過係1200日圓，只能用「平靚正」來形容。





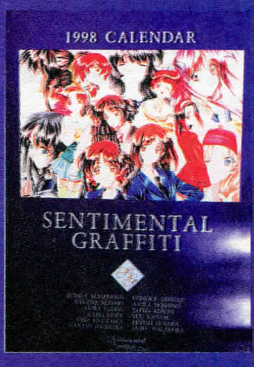




美女每月換畫！

SENTIMENTAL GRAFFITI十二美女迎98月曆

由甲斐智久繪畫的12位美少女各有不同的性格和氣質，可說已經囊括了所有貪心同多心人嘅需要。月曆的用色十分柔和，令人有一種心情舒坦的感覺，極之適合放在睡房或書房。







無責任月曆評：
日本方面早已大熱，啟請趁早入貨
心水指數：★★★★★

詩織Everyday！

藤崎詩織偶像型月曆

藤崎詩織哩個VR IDOL嘅CD你哋就見得多，KONAMI順勢為佢嘅FANS造了這款膠片畫加真實背景嘅精美月曆，詩織每個月都會有唔同嘅裝扮，日日都想對住詩織嘅朋友極對不容錯過！





我愛帝擊好武功！

櫻大戰精美原畫月曆

《櫻大戰2》賣唔賣到100萬隻重係未知之數，但係哩款以櫻大戰極品靚原畫同插畫結集而成嘅月曆就一定好快斷市。雖然裏頭嘅圖畫都係一用再用嘅作品，但配合日本風十足嘅版面又的確幾啱睇。





適逢聖誕佳節，遊戲誌將以抽獎形式送出以上8款月曆（每款2卷）。截止日期98年1月5日，來信請寄：灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓，並將姓名、年齡、地址、身份証號碼、聯絡電話寫於信封底，信封面請註明「98年月曆抽獎」。

得獎者將另行通知領獎方法。



電影畸週刊～創刊號

純粹個趣刊物

天草監製／魔城城主出品

逢筆者一得閒先出版

免費贈閱（想睇就留意《遊戲誌》）

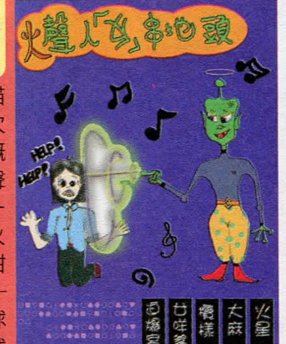
《電影畸週刊》終於同大家見面喇！本座實在都十分之高興，大家可能會問，點解會有呢一本《電畸》面世呢？因為有好多人同我講，佢哋喺放假嘅時候都好多時會想睇戲，但係又唔知睇乜戲好，所以《電畸》嘅出現，的確可以「打救」到好多人；廢話少講喇，立即推介一下呢個禮拜新上畫嘅幾「咄」猛片。

＜火聲人「玩」串地頭（SOUND ALIEN ATTACK）＞

片種：SCIENCE-FICTION

演員：奇那氏列史爛、咪槁FOX

限制級數：III級



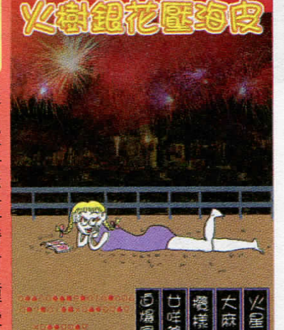
呢套係近期唯一一套科幻電影，故事內容描述一班由外太空嚟嘅「火聲人」，與地球人首次接觸，起初地球人好開心，不少崇拜火聲人嘅地球人當佢佢哋係神咁拜，並且極之希望火聲人快啲嚟到地球，就好似自己能夠回歸祖國一樣；不過真係「天意弄人、世事如棋」囉，班火聲人一嚟到地球，就咁就將班地球人燒焦，咁都未算，班火聲人仲鞭打、用火聲人絕技——聲音虐待啲地球人，喺肚餓嗰陣，仲將啲地球人攞嚟食；咁究竟啲火聲人能唔能夠佔領地球呢？地球人又會唔會自己反省一下，向火聲人作出大反擊呢？想知？咁就自己買「飛」入場睇喇！不可不提的，就是戲中用聲音虐待啲地球人嗰一段，暴力及核突鏡頭比較多，睇之前要有心理準備。

＜火樹銀花壓海皮（LOKITA）＞

片種：DRAMA

演員：凱皮、史太濃

限制級數：III級



呢一套戲喺最近嘅爭議性非常高，特別係未成年嘅女主角——凱皮，因為佢冇身材都可以做三級女星，引到啲「麻甩佬」好想研究一下佢嘅身段，風頭一時無倆，的確拍得住阿彭米喇。故事描述一個補習老師——洩龍愛上咗佢嘅一個豪放而且年僅十五歲嘅學生——露畸坦，由於要親近佢嘅關係，所以娶咗露嘅阿媽，洩仲搵咗一次機會，喺聖誕節帶露去最鍾意去嘅地方——尖東海皮，並且表明心跡，露默然答應。但怪事就由嗰一刻開始出現，首先係露媽離奇過世，然後洩仲發現露原來有戀父癖兼且心理變態，洩又不能離開她，他唯有處處受露擺佈，終此一生。雖然此片屬三級，但完全冇裸露鏡頭；其中戲內帶出的意思發人心醒，導演亦完全能夠將兩位演技精湛的演員，發揮出他們的應有功架，《火皮》可算喺呢個禮拜嘅文藝片首選。

一次過介紹咗兩套聖誕賀節猛片，唔知余滿唔滿足到大家呢？ANYWAY，今次暫時係咁多先，下次再見！YOO…O…OH……

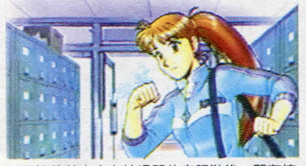
（以上言談純粹個趣，與本刊立場無關。）

專立夫士多利高校異聞錄

據了解，專立夫士多利高校曾發生多起不可思議的靈異事件，令有心就讀的人仕望而卻步。代號TLS的密探，就親身假扮學生，混入這所搞到滿城風雨的高校，打算將所有秘聞公諸於世。



■專立夫士多利高校的舊址，曾有目擊者在其上空將UFO到訪的情景拍攝下來



■可憐的美育穿上被咀咒的高跟鞋後，即在校園內跑過不停



■TLS的能力值，力、速、魔、知、運、防皆為二十，將中島、弓子的優點二合為一。堪稱世上難得一見的幹探



■貧困的孩子即使能在廢物堆中尋得貓狗糧食，便喜上眉梢



■不要以為這是倒影，相中的幽靈似乎對女學生有所企圖



■傳說的魔畫，據說畫中住了一隻很會欺詐的海豚



■能將如此大鐘擺放於校園內的，只有外星高智能生物才辦得到



■幽靈相中的女孩，其實在數年前已經在同一地點跳海身亡



■破壞校園的砲彈，經分析，這圓球由未經確認的非天然放射性元素所組成，硬度超過十，質量極高。可能是一種侵掠地球的武器



■最難解的謎之照片，曾有病例是試圖了解相片內容的人患上了嚴重的精神分裂症。不可思議之最！



■子智正埋首研製一部能廣泛地催眠人類的機器

（以上皆為設計跟圖字：SOURCE：TRUE LOVE STORY REMEMBER MY HEART）

正正經經編者話

今期除了新GAME依然說都說不完之外，還有TAZ精心泡製兩個關於遊戲精品的專欄，相信大家都想知多點那方面的資料吧。

這期書JJ遠赴大阪CAPCOM總部玩《BIO 2》，每天聽他說今天爆了多少次機、發現了些甚麼，好不過癮。不過截稿前竟發生《BIO 2》外洩事件，令港日兩地都一下子混亂起來，有關詳情大家看今期「STREET FAXER」好了。正當各遊戲店準備落單的時候發生這類事件，叫人怎敢入貨？這樣下去，香港實難擺脱翻版天堂的「美譽」，賣遊戲再也難以成為一門正當生意，大家無形中扼殺了一個行業的生存。

在與日本遊戲生產商打交道的時候，我們往往遇到日本人批評香港翻版太厲害、根本沒有市場，我們都得花上不少唇舌來游説廠方提供資料。這並不是件樂事，有時覺得自己像個受人歧視的殺人犯的孩子。為甚麼限制那麼嚴緊？為甚麼到今天還沒有自己的DEBUG STATION？真擔心不知哪天擱在抽屜裏的SEGA系統碟會給拿掉。

但願不會有一天我們會因為自己是香港人而引以為恥吧。



米奇話

大家買了究極版EVA初號機了嗎？S光百貨800元8折實在吸引，所以也購入了一盒，編號是2311。據知這款模型原來生產了數萬盒，相信還會有貨到港，大家買不到也不用着急吧？

今期書是「YUNA-LIN」的日子，身為YUNA親衛隊成員（自稱）當然不會錯過。這一集的確不錯，雖然結局比較老套。

寫於日本的J.J話：

- ◆終於完成了，《BIO HAZARD 2》在日本的攻略部分終於完成了，很久也沒有試過如此投入在一個遊戲之中，現在剩下來的就要看回到香港後的部分能否滿意了。
- ◆早幾天不小心病倒了，而且更是發燒感冒一起來，於是馬上試試某人提倡的退熱貼，原來真的很有效，兩天後就已經好了，不過卻似乎傳染了給大野先生，真的很對不起……
- ◆「希望不是 21 日吧，因為我要到 22 日早上才會知道的……」

赤目黑龍的鳴謝話：

這個月來真是購入了不少東西，不過有賴不少人仕的相助，才可省回不少金錢，首先是「MADOKA」的偉哥幾兄弟，仲有「阿弟哥」；之後就到「GAME館」嘅雄哥同鐘哥等人；最後就係剛相識嘅銅鑼灣「宇宙船」阿君姐姐，多謝以上人仕，請日後繼續支持小弟！（本人購入的究極版初號機的編號是002001，好正啊！！）

一年一度玩推介嘅福田君話——



年近尾聲，都是時候為今年所購入的CD作個總結，雖然質素上平均較去年差了點，不過當中亦偶有佳作（介紹的不一定是在97年推出）。今次先說GLAY在96年11月推出的《BELOVED》，整體上絕不比精選碟《REVIEW》差，其中《BELOVED》、《喜歡春天的人》、《GROOVY TOUR》和《Lovers change fighters,fool》等相當出色，難怪能擁有過百萬銷量並在推出首週榮登ORICON榜第一位。

小健健厚顏無恥編者話

又到年尾，小健健及編輯KA？這兩個共用一個「單位」的傢伙便開始為此年作一個總結，看看這年自己做過甚麼事，而以下是他們的對話。K：「吔！過份！97年我還未真正的去體驗過，它就要離我而去，實在太殘忍了，嗚嗚。」健：「牛高馬大的在哭甚麼？老老實實說你今年做過甚麼事吧！」K：「……」（想了良久）「心跳、呼吸、飲飲食食還有做——阿KAN囉。」健：「混帳！怪不得你說未有真正體驗過這一年了！」K：「哪你又做個些甚麼呀又？！」健：「哈哈，當然是騙稿費混飯吃了嘛，就像現在寫編者話一樣，明明是一個人硬說自己是兩個人，就這樣又交了一期稿囉，呵呵，多好？」（真是厚顏無恥……）

說 MS 的 MS 話——

近來終於有空看電視，點知無記的「GUNDAM W」已播到WING GUNDAM ZERO出場，大家有沒有看到它的威勢呢？等我將它的基本資料送給大家啦！

機名：WING GUNDAM ZERO
型號：XXXG-00W0
身高：16.7M
體重：8.0 T
武器：TWIN BUSTER RIFLE×1/ BEAM SABER×2/ MACHINE CANNON×2/ WING VULCAN×2
備註：可變形/ ZERO SYSTEM

KOTARO 話——

明知道只能裹足不前，但卻不願置之不理。

一個人越想逃避的事，就越不能逃避，半年的時間本以為已忘記，殊不知依然在意，雖然沒有眼淚和埋怨，但並非表示毫不傷心，只是封閉得不留痕跡，就正如人往往只能眼看所見的一面。

早陣子，於彼國昇學的朋友回來渡假，兩年來孤獨渡過的厄運亦終於消散，實是值得慶祝，令今年的聖誕加上一層新的意義。

AGENT X'S FILE

EPISODE NO.：4-X02

當不斷成長時回頭一看，你便會發現自己曾經所踏過的路，原來是一段一段，並非一條直線。每一段路之間，都會發覺自己在變、身邊的人同樣在變、世界亦在變。今日我剛剛開始了另一段新的道路，從未想過為何會走這段路，也許這就是命運吧。從來我並不抗拒改變，反而覺得只有不斷轉變，人生才會更加充實，因此無論轉變是好是壞都沒問題，相反只要你能夠在轉變中尋求自我，便會發現原來你已經踏上了另一段新的道路……

神不足懼、死不足憂、禍苦易忍、福樂易求

今期書 TAZ 十分高興，除了接到心水 GAME《GRANDIA》之外，還要多謝米奇和 J.J 讓我開闢新專欄「落街買新野」，從這次工作我學習到不少新事物，最可惜自己的攝影技術並未到家，令到兩份專欄的照片極為差勁，還望下次有所改進！最後多謝幾度出手相助的小健健，及日通康怡店的馬先生、何小姐！另外還要多謝千代木的 NELSON 及當日助我拍攝的姊姊！ HAPPY BIRTHDAY ANGEL！（TAZ）

諗唔到嘢講就亂講嘢嘅 ZAC 話

原本我想在今期開始以向大家介紹「一系列」的《壞女孩大圖鑑》，但因某些未知的原因而順延至下期……多謝某街機生產商，令到我可以試玩他們與某廠合作的新作；還要多謝某遊戲代理商，令我可以玩到明年才推出的新作（係乜家陣就唔方便透露，我哋會介紹㗎嘞）……《遊戲誌》能得到各生產商及代理商的支持，實在令人感動……多謝呀！！！！

歲末仁魂遊夢話

這兩個星期發生的大事，除了萬能保母帶隊的秋冬季兼聖誕大旅行；Agent X走去拍寫真；未曾暈過的×魂球隊全線慘敗於兩名FBI探員手中，而挑起邪惡的復仇心；神之黃昏訪問連續被斬之外，便是仁魂正經地寫一篇編者話。

97 年將會完結，仁魂希望快些走過，只為 98 年第二天與不見甚久的知己相會，而且那一天也是我倆邂逅的口周年紀念。此外，感謝Iris回來首天便來電相告，定找時間請客，希望妳不小心弄傷的手快些康復。（竟然受傷，哈哈哈）

令山寺良牙嚇一跳的 MESSAGE——

本人在12月的《井上喜久子の月刊お姉ちゃんといっしょ》中得知，她將會在明年的2月誕下第一胎，這消息令我非常震撼，我竟然連她何時結婚也不知道，希望她在誕下第一胎後仍會繼續其聲優事業，不要使這位日本平成年代聲優業界的女神離我們而去。「井上喜久子」先生，無論是任何時候，本人也是你的忠實FANS，這一顆心是永遠不變的！

HAJIME 少尉（LEVEL 14）有秘技……？

- ■由於 AGENT X 說秘技無位（其實是少尉忘了說……），由於時間關係，少尉試到時已過了上期截稿日了！所以只好在這　補回：上期《獨臂戰機》STAGE 5 只要將中 BOSS 擊至倒地 4 次，它便會將隱藏有 GUN POD FLASH 的紅色貨櫃投出。
- ■電腦戰機《VIRTUAL-ON》日本全國大賽開始啦！我都想參賽呀……嗚嗚……
- ■唉，又沒位了，少尉還有東西想說的……

電腦記錄VC009712171911

少年阿三真實告白第二十六話——

生活態度～

每天努力保持清潔，以免給看小；每當發現手有污垢，便猛力去沖洗；
每天晚上將門緊閉，怕有小偷；每分掛慮慌忙急燥，復去又再關閉……

我真的感到不對勁，我真的不太自在，但你不知。

請不要當我係傻仔，只不過我太過敏感，
請不要當我係傻仔，請不要戲弄我！！

祝福一句：瑪莉揭絲襪。

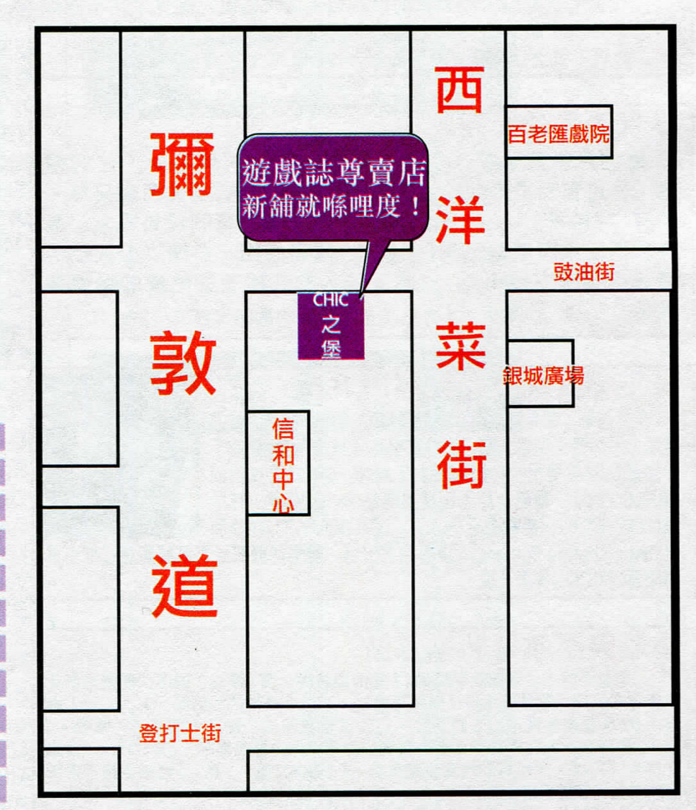
12月1日【宜搬家】

所以——GAME PLAYERS WORLD 遊戲誌尊賣店 要搬到「CHIC之堡」去！

新地址：
九龍彌敦道602-608號總統商業中心
「CHIC之堡」3樓324-325號舖

Shop 324-325, 3/F,
President Shopping Centre,
602-608 Nathan Road, Kowloon.

電話：2391-1067
傳真：2332-0275
電郵：sales@gpw.com.hk



尊賣積分卡

姓名：	性別：F/M	年齡：
地址：		
電話：		

遊戲誌尊賣店地址：
九龍彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
電話：2391-1067 傳真：2332-0275 電郵：sales@gpw.com.hk

注意事項：
◆每次購物或使用優惠時請出示此卡
◆每次購物滿$50即可得1分，購物滿$100可獲2分，餘此類推。
◆儲滿20分即可當作現金$100使用
◆積分卡優惠只對單一貨品有效
◆積分卡優惠每次限用一張
◆積分卡優惠不可兑換現金
◆本積分卡有效期間為1997年12月1日至1998年2月30日
◆遊戲誌尊賣店有權更改條款而毋須另行通知

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

新店開張大優惠

績分計劃大優惠

剪下附列「尊賣積分卡」，在1997年12月1日起至1998年2月30日期間到遊戲誌尊賣店購物時出示此卡，每次購物滿$50即獲可得1分。儲滿20分即可在下次購物時以此卡在現金$100使用。








GAME PLAYERS WORLD 遊戲誌尊賣店




■九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓324-325號舖
■電話：2391-1067 ■傳真：2332-0275 ■電郵：sales@gpw.com.hk
■Shop 324-325, 3/F, President Shoping Centre, 602-608 Nathan Road, Mongkok, Kowloon.




尊賣新聞



美少女經典之作

鬼畜王 RANCE

ALICE最強之作，美女與戰略並重

HK$680



《心跳回憶》聖誕特別版電話卡

兩款電話卡分別以「白色聖誕」及「我的小小聖誕老人」為題，是送給至愛的聖誕精品。

各 HK$180

《我的女神》記事簿

內附大量女神插圖，內容包括女神膠尺、月曆、明信片、卡片套及記事貼紙。

HK$700



WIN95 版《心跳回憶》

PS版完全移植，解象度提高至640×480 16bit色彩，全部人物重新繪畫。首批購買讀者隨遊戲附送海報及鉛芯筆。

HK$620



歡迎郵購各類遊戲、精品！！

由即日起，《遊戲誌尊賣店》增設本地及海外郵購服務。各產品售價請參考廣告內容。
如欲訂購廣告以外的其他遊戲精品，歡迎致電本店查詢售價。

郵購條款

◆本店有權拒絕顧客的郵購申請
◆如所付金額不足，郵購申請將不受理，已付金額將全數退還。
◆如所訂購產品經已停產，本店將退還所有已收取款項。
◆除非產品本身出現問題，否則售出一概不可退換。

郵購手續123

1. 填妥隨列表格，計算應付金額

郵費（以每件產品計算）

本地郵購	HK$10
海外郵購	HK$50

2. 付款

A.支票／匯票

抬頭請寫「POLY GENIUS LIMITED」

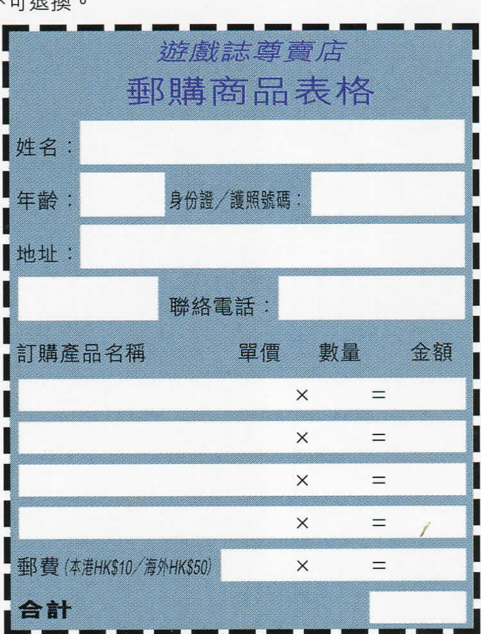
B.直接過戶

請直接將應付金額存入／匯入以下銀行戶口，並向銀行要求收據。

銀行：恒生銀行HANG SENG BANK
戶口號碼：378-034797-001

3. 發出訂單

請將閣下的郵購商品表格郵寄／傳真到本店。使用直接過戶付款的讀者，請連同銀行發出之數據之影印本郵寄／傳真到本店。支票／過戶收據經核實後，產品便會盡速寄到府上。



遊戲誌尊賣店
郵購商品表格

姓名：
年齡： 身份證／護照號碼：
地址：
聯絡電話：

訂購產品名稱	單價	數量	金額
		×	=
		×	=
		×	=
		×	=
郵費（本港HK$10／海外HK$50）		×	=
合計			





《ULTIMA ONLINE》日文解說90日免費版

全球注目經典網上RPG遊戲，電腦上的異世界任你隨處闖蕩。說明書比英文版更詳細，90日免費網上試玩。（英文軟件）

HK$750

代客訂購各類主機、遊戲，美版、日版、NEO GEO、NEO GEO CD、PC-FX、SFC、SS、PlayStation、電腦遊戲。

◆◆◆「遊戲誌尊賣店 INTERNET 分店」快將啟市，地址：www.？？？.com.hk，敬請密切留意。◆◆◆



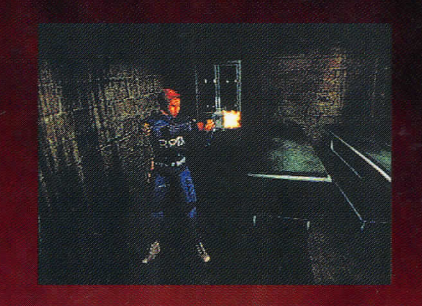
CAPCOM、遊戲誌賀歲合體鉅獻

CAPCOM出版

GAME PLAYERS MAGAZINE 編輯部編輯

BIOHAZARD 2 攻略全書

《遊戲誌》編輯遠赴CAPCOM開發本部製作，內部機密全面披露，地圖、設定、事件、機關一件不漏。







全書 136 頁，精裝印刷

只售港幣 50 元正

真真正正全港率先推出



1998 年 1 月與遊戲同日發售預定！！

《遊戲誌》二大《BIOHAZARD 2》計劃展開！！

計劃 1 ——

新專欄「THE B FILE」
——直擊報道製作過程

計劃 2 ——

《BIO HAZARD 2》攻略先修 VCD
——隨《遊戲誌》第 66 期附送，限量 5000 枚